

ПОСТЕР: Darkwatch и StarCraft: Ghost
КОНСОЛЬ
03
октябрь
2005
для игроков о вид играх
комплектуется двухслойным DVD
Preview
STARCRAFT: GHOST
сверхNOVAя!
CONDEMNED
улицы убитых зомбарей
Review
GEIST
недружелюбное привидение
187 RIDE OR DIE
какой негр не любит быстрой езды?
видеорепортаж
SWASHBUCKLERS
BLUE & GREY
на DVD
ЖИВИ ИГРАЮЧИ


GAME
videogames
специализированные магазины
PARK

Карта мира



Нет, про эту игру мы писать не можем. Пожалуйста, положите ее на полку. Нет, про эту тоже нельзя, у нее европейский выход только через полгода. Не важно, что на территории Америки она уже продается, когда будем составлять календарь релизов, в столбике "США" нужно написать "вышла", а в графе "Европа" - "март 2006". Европейскому GameCube требуется специальный диск-фрилодер, чтобы запустить американские игры. В отличие от PSP, которая читает игры хоть из Куала-Лумпура, но обращает внимание на региональное кодирование у UMD-видео...

Сложно-то как! А где-то там есть еще Япония с ее иероглифами, левосторонним движением и целой горой картриджей и дисков, многие из которых никогда не выйдут на английском языке. Поэтому мы решили, что будем писать про те релизы, до каких сможем дотянуться. И если в журнале появится пара-тройка игр, которые по достоинству оценят только большие ценители жанра[1], от этого никому хуже не станет.

Так. Про номер, который вы держите в руках, пока на страничке не закончилось место. Рецензия на Final Fantasy VII Advent Children както незаметно мутировала в многополосный материал о фильмах по видеоиграм. Состоялся официальный запуск портативной консоли PSP в России. Advent Rising оказался гораздо хуже, чем мы ожидали, а Radiata Stories - строго наоборот. На DVD попал первый ролик с настоящим геймплеем из Metal Gear Solid 4, Снейк совсем поседел и бегает с видом от первого лица. Еще мы стали совсем большие и начали делать собственные видеорепортажи. Первой жертвой была выбрана компания "Акелла" с проектом для PS2 Swashbucklers. Мы подошли к делу со всей ответственностью и подготовили серьезный, основанный на реальных фактах материал. Для этого специально отправились в "Акеллу" в поисках разработчиков. Разработчики были обнаружены именно там, где мы и думали: под рабочим столом, на кухне и в душевой. В итоге Swashbucklers украшает нашу обложку, а видеоотчет о ней - диск. Смотрите, не пропустите момент с участием кожаной плетки и пиарщицы Оли Пак. А я, пожалуй, пойду, где-то здесь должен был быть “Цитрамон”.

Константин Подстрешный

1. Ну и еще счастливые обладатели японско-русского словаря.

КОНСОЛЬ №3 ОКТЯБРЬ 2005

Учредители — Али Даутов, Татьяна Журавская
Генеральный директор — Али Даутов
Зам. Ген. директора — Сергей Журавский
Коммерческий директор — Алена Лукаш
Главный редактор — Константин Подстрешный

РЕДКОЛЛЕГИЯ
Игорь Бойко
Олег Гаврилин
Рафаил Фаткулин
Dmitry Gertsev

Арт-директор — Дмитрий Ароненко
Дизайн и верстка — Дмитрий Кузнецов
Художник — Даниил Кузьмичев

Webmaster — Евгений Янусов
Отдел рекламы — Александр Смирнов

ОБЛОЖКА
Swashbucklers: Blue & Grey

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ
E-mail: **reklama@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
E-mail: **serg@gamenavigator.ru**

ОТДЕЛ ПОДПИСКИ
E-mail: **zhuravsk@gamenavigator.ru**

АДРЕС РЕДАКЦИИ
123182, Москва-182, а/я 2
Телефон: 744-6787
E-mail: **constant@konsole.ru**
http://www.konsole.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору за соблюдением законодательства в сфере массовых коммуникаций и охране культурного наследия. Свидетельство о регистрации средства массовой информации ПИ №ФС77-19834 от 12 апреля 2005 г.

Отпечатано в **ГП "Московская типография № 13"**,
тел. (095) 265-1915
107005, Москва, Денисовский пер., д.30.

Тираж 15.000 экз.
Цена свободная.

ООО "Навигатор Паблишинг", 2005 г.

CONTENTS

СПИСОК ИГР В НОМЕРЕ



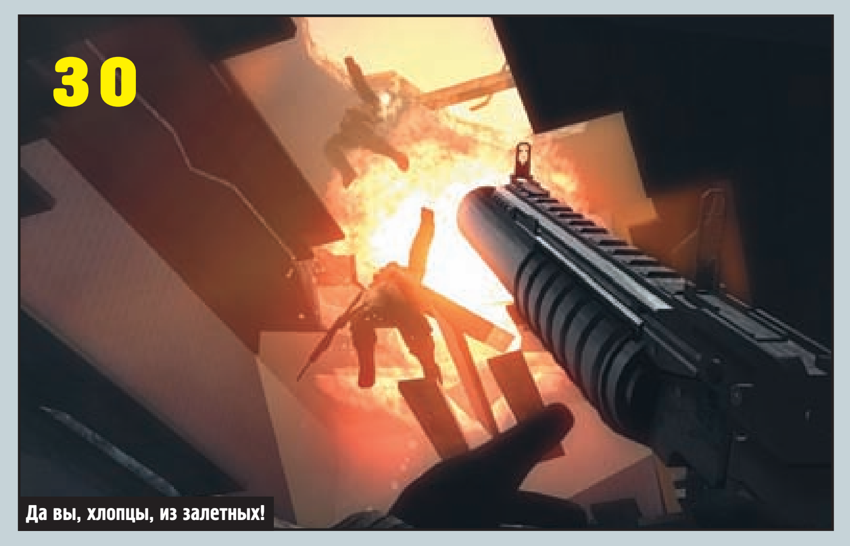
Горе луковое



Аж за ушами трещит



Откройте рот, закройте глаза


30
Да вы, хлопцы, из залетных!


32
Ногомног


64
Зелененький он был


40
Когда товарищ поперхнулся


72
Сударь! Вы - хам

СОДЕРЖАНИЕ

нашего содержательного двухслойного DVD

Прилагаемый к журналу диск можно просматривать на PlayStation 2, Xbox, PC и любом домашнем DVD-плеере

NEWS

Новостной блок на диске этого номера целиком составлен из роликов с Tokyo Game Show. Оцените подборку! Сплошь звездные имена. При этом часть видеоматериалов не попала в пресс-киты, поэтому их пришлось снимать камерой.

★ Metal Gear Solid 4

Глава Kojima Productions, как и обещал, продемонстрировал общественности ролик из новой части Metal Gear для PlayStation 3. И когда он только все успевает?

Из увиденного следует целых два вывода:

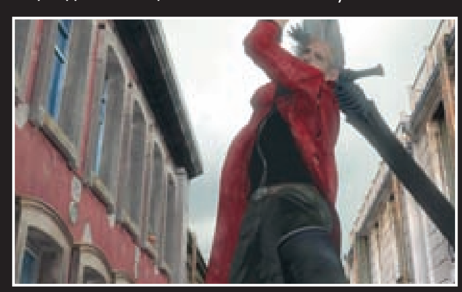
- Снейк постарел. Очень постарел (не мудрено: действие игры происходит спустя десять лет после MGS2);
- подзаголовком сиквела именитой серии будет "Guns of the Patriots".

На этот раз главному герою придется совсем худо: он окажется в эпицентре военных действий, кругом бродят стада голодных metal gear'ов и шастают коварные вражеские солдаты. Похоже, спрятаться будет действительно негде.



★ Devil May Cry 4

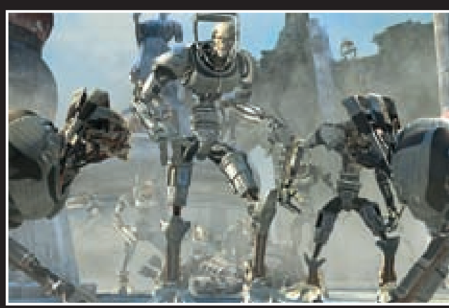
Судя по всему, в Capcom завелся шутник с поистине кодзимовским чувством юмора. Видео очередной части похождений знаменитого истребителя демонов оказалось таким же малоинформативным, как и показанное на E3, однако куда более красивым и... веселым. Хоть Данте в нем не сказал ни слова, сразу видно, что он не исчерпал пороха в пороховницах и готов по-прежнему крушить демонов, сопровождая процесс циничными шуточками. Еще один потенциальный хит в копилку PS3.



★ Armored Core 4
★ Vision Gran Turismo
★ Chromehounds

★ Project Assassins
★ Wardevil: Unleash the Beast Within

Интересную, однако, политику ведут разработчики. Уже вторую выставку подряд они демонстрируют одно и то же видео, добавляя к нему новые фрагменты. О самой игре неизвестно практически ничего, и тем больше этот проект интригует.



★ Sonic Riders
★ Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra

★ Ninety Nine Nights

Хотели знать, как будет выглядеть Dynasty Warriors на консолях следующего поколения? Да вот примерно так. Основная концепция игры: их много, вас мало. Куча злобных существ, напоминающих одновременно орков и эльфов, а также один герой из представленной бригады борцов за добро и справедливость. Будет красиво, но, на наш взгляд, однообразно.

★ Lair

Еще одна темная лошадка, на этот раз - от создателей Star Wars: Rogue Squadron и Rebel Strike. Сменив sci-fi антураж на мрачный фэнтезийный, разработчики предлагают нам... А вот, фиг их знает, чего они там предлагают. Из продемонстрированного ролика стало ясно, что игра ожидается безумно красивая. Все остальное - тайна за ста печатями. Вероятно, в итоге получится, ни много ни мало, гладиаторские бои драконов.

★ Getaway Future Vision
★ Need For Speed Most Wanted
★ Frame City Killer

★ Genji 2

Вот мы и дождались анонса продолжения главного конкурента серии Onimusha на PS2. Обзор первой части Genji в самое ближайшее время появится на страницах журнала, а пока смотрим рекламный ролик сиквела: снова пафосные самураи, зрелищные поединки и красивые катаны с узорчатыми цубами и блестящими хамонами.





PREVIEWS

★ StarCraft: Ghost

Пара роликов, демонстрирующих сингл- и мультиплеер долгостроя от Blizzard. Графика за время разработки успела малость устареть и по сегодняшним меркам смотрится так себе. Не удивительно, что этот StarCraft делают-делают, а доделать никак не могут.

★ Jak X: Combat Racing
★ Black
★ Condemned: Criminal Origins
★ Prince of Persia The Two Thrones

★ Monster Madness

Редкий в наше время жанр: аркада с видом сверху (или почти сверху, есть такая небольшая изометрия). До четырех героев всевозможными способами (в основном холодным и огнестрельным) косят пачками зомби, вампиров, оборотней и прочую нечисть. Была в стародавние времена такая 16-битная игрушечка - Zombies Ate My Neighbors, очень похоже.

INTERVIEW

★ Swashbucklers: Blue & Grey

Видеорепортаж о разработке морской Action/RPG, создаваемой компанией "Акелла". Мы проникли в недра компании. И вернулись обратно не только живыми, но и разбогатевшими на целый 10-минутный ролик. Руководитель проекта Андрей Белкин и дизайнер сценарист Александр Лашин. Если кто-то из них вдруг захочет стать президентом, то мы можем неплохо заработать, продав это видео как компромат.





GUIDE

Окончание видеопрохождения Resident Evil 4 в исполнении Phil 'Darkside X' Majkrzak. Вот уж не думали, что оно растянется аж на три DVD.

SPECIAL

Чего в голову фанатам не придет… Вот, пожалуйста, скоростное прохождение той самой "Контры". Рекомендуются всем, кто хочет вспомнить 8-битную молодость.

Special+

Наша подрубричка "Кретив на продажу", куда мы складываем прикольную игровую рекламу, в этот раз обязательно посмотрите ролики Metal Gear Solid 2 и Metal Gear Solid 3.

GameCube
Xbox 360
Metal Gear Solid 2: Substance
Metal Gear Solid 3: Snake Eater





REVIEWS

★ Geist
★ The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
★ Radiata Stories
★ Advent Rising

ПРИМЕЧАНИЕ ОТ РЕДАКЦИИ

Диск уходит в печать на несколько дней позже журнала. Если за эти дни появляется что-либо интересное, мы обычно пытаемся это "что-то" на диск втиснуть.



NEWS
- Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots
- Devil May Cry 4
- Armored Core 4
- Vision Gran Turismo
- Chromehounds
- Project Assassins
- Wardevil: Unleash the Beast Within
- Sonic Riders
- Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra
- Ninety Nine Nights
- Lair
- Getaway Future Vision
- Need for Speed Most Wanted
- Frame City Killer
- Genji 2

PREVIEWS
- Jak X: Combat Racing
- Black
- Condemned: Criminal Origins
- Prince of Persia: The Two Thrones
- StarCraft: Ghost
- Monster Madness





REVIEWS
- Geist
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- Radiata Stories
- Advent Rising

INTERVIEW
- Swashbucklers: Blue & Grey

GUIDE
- Resident Evil 4 часть 3

SPECIAL
- Скоростное прохождение Contra
- Телереклама GameCube
- Телереклама Xbox 360
- Телереклама Metal Gear Solid 2: Substance
- Телереклама Metal Gear Solid 3: Snake Eater





КОНСОЛЬ №3 октябрь 2005

DVD

03' 2005

КОНСОЛЬ

Владимир ЧАПЛЫГИН

Новости

Многостаночники из id Software


Тодд Холленшед (кто-то из этой парочки на фотографии) готов покорять новые вершины и платформы

В своем выступлении на QuakeCon 2005 Джон Кармак рассказал о наполеоновских планах id Software. Часть из них касается приставок нового поколения. Папа шутеростроения утверждает, что Xbox отличалась простотой программирования, и что Xbox 360 идет по ее стопам. У PlayStation 3 с этим вопросом сложнее, зато консоль от Sony отличается более легким доступом к техническим возможностям железа. Затем на орехи досталось начинке новой "коробки от Билла Гейтса". Кармаку не нравится тот факт, что по сравнению с последними достижениями AMD и Intel на PC процессор Xbox 360 работает примерно вполсилы от изначально заложенных в него мощностей.

Примерно в это же время глава id Software Тодд Холленшед в одном из своих интервью "по секрету всему свету" поведал, что в недрах компании зреет некий проект для консолей нового поколения. Пока он находится на самой ранней стадии разработки. Возможно, его покажут зрителям на E3 2006. Первыми стартовали работы над версией для Xbox 360, чуть позже developers kit прислали и создатели PlayStation 3. Если верить словам Тодда, то Кармак охарактеризовал его едкой фразой "геморрой для моей задницы". *- В.Ч.*

Вот что PR животворящий с людьми делает

Небольшая неразбериха возникла после того, как Electronic Arts заявила о выходе боксерского симулятора EA Sports Fight Night Round 3 (проект также известен под названием Fight Night Next-Gen) сразу на двух приставках нового поколения. Продемонстрированный на E3 впечатляющий видеоролик вкупе с постоянным вдалбливанием представителями Sony в умы геймеров тезиса о том, что по части производственных мощностей PlayStation 3 превосходит Xbox 360, породили кучу слухов. Пришлось представителям североамериканского издательства выступать со специальным заявлением, в котором говорится о том, что на самом деле никакая технически улучшенная версия игры для PlayStation 3 следующей весной выходить не будет. Прям как в известном рекламном слогане "Все одинаковые". И там, и там будут на 100 процентов реализованы фичи с плавно парящими в воздухе частичками пыли, блестящими на свету россыпями капелек пота и правдоподобным отображением движения мышц боксеров. Только обладатели Xbox 360 увидят такую красотищу уже этой зимой. *- В.Ч.*

Оросительная система работает на всю катушку


Американ Макги: в следующий раз пирожки с мясом?



Больше всего эта сцена из Bad Day L.A. похожа не на кусочек комикса, а на клон уличных побоищ в Grand Theft Auto

Cellar Door Publishing в скором времени начнет выпускать комиксы по мотивам игр Американа Макги. Как ни странно, в основу графических новелл ляжет не уже вышедшая American McGee`s Alice, а грядущие Bad Day L.A., American McGee`s Oz и American McGee`s Grimm. Стоит заметить, что Американ Макги уже успел продать авторские права на ряд своих творений производителям настольных фигурок и вездесущим кинодеятелям. *- В.Ч.*

Эти-то чем ему не угодили?

К числу запрещенных на территории Австралии продуктов еще до своего появления на полках магазинов рискует присоединиться Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure. На проект разработчиков из The Collective точит зуб глава штата Квинсленд Питер Битти. Правительственный муж призывает запретить продажу игры за то, что она приветствует якобы "противозаконное и потенциально опасное для жизни поведение". Неуже-

А всем, кто против нас, мы брызнем краской из баллончика в лицо. Вот такие мы ужасные

ли в его глазах роль безобидного уличного графитчика выглядит настолько асоциальной? Вторым объектом для атак стала выходящая в октябре на Xbox RPG Fable: The Lost Chapters. Проект Питера Молинье не угодил австралийскому политику тем, что он "пропагандирует мужскую жестокость по отношении к женщинам". Самое забавное, что цензорская организация Australian Office of Film & Literature Classification еще летом 2004 года заранее присвоила игре рейтинг M15+ и ничего не сказала по поводу намека на ущемление прав слабого пола. - *В.Ч.*


А ты, камрад, запасся винчестером?!

Анонс цены Xbox 360: шок и трепет

На минувшей Games Convention 2005 представители Microsoft наконец-то расставили все точки над "i" по поводу того, сколько же на самом деле будет стоить Xbox 360 и, собственно, когда она поступит в продажу. Начнем с ответа на второй вопрос, ибо с первым не все так гладко. Мировая премьера первой из трех консолей нового поколения должна состояться 17 ноября. На американском телевидении запланирована грандиозная рекламная акция, после которой в день "X" за консолями побегут и стар и млад. Правда, как только они переступят порог магазинов, им придется решать дилемму - а какой из двух предложенных вариантов выбрать: тот, что подешевле, или тот, которой подороже. В так называемый Core System войдут сама приставка, один стандартный геймпад, сменная лицевая панель, "серебряная" подписка на Xbox Live и кабели для подключения к телевизору. Это удовольствие будет стоить 299 долларов в США, 209 фунтов стерлингов в Великобритании и 299 евро в остальных странах Европы. Те, кто побогаче и держит в копилке 279 фунтов стерлингов, 399 евро или долларов должны, по мнению руководства Microsoft, устремить свои взоры на элитную версию. Вдобавок к вышеперечисленному базовому комплекту покупатели получат съемный винчестер емкостью 20 ГГб, кабели для подключения к телевизорам с высоким разрешением экрана, кабель для создания локальной сети, пульт дистанционного управления, а также беспроводные геймпад и гарнитуру. А еще на дорогой модели Xbox 360 можно будет запускать игры для Xbox.

Эта неожиданная весть повергла в шок как геймеров, так и держателей крупных сетей магазинов. Англичане взбешены ценовой политикой. Получается, что более навороченная модель обойдется им почти в 500 баксов, тогда как точно такая же на территории США стоит на "стольник" меньше. В свою очередь оптовики понятия не имеют, какую версию предпочтет народ, и тщетно ломают голову над тем, какой из двух вариантов им стоит заказать в большем количестве.

Онлайновый магазин EB Games поступил проще. Он самостоятельно занимается комплектацией приставки. Один набор стоит $599 , другой - и вовсе $699. Дело в том, что онлайновые торговцы добавят к Core System четыре игры (Perfect Dark Zero: Limited Edition, Dead or Alive 4, Project Gotham Racing 3 и Kameo: Elements of Power), а ко второму варианту собираются еще сверху прикладывать дополнительный беспроводной геймпад и 64-мегабайтную карту памяти. В свою очередь, другая онлайновая барахолка GameStop и вовсе взвинтила цены до небес. Базовый вариант, плюс карта памяти, пять неизвестно каких игр и бумажка с годовой гарантией стоят $699.91. Более навороченная версия вместе с 11 играми, дополнительным беспроводным геймпадом и годовой подпиской на услуги Xbox Live обойдутся аж в $1199.

Реакция разработчиков игр - вообще отдельная песня. Например, продюсер Bethesda Softworks Тодд Говард призвал всех, кто хочет пощупать The Elder Scrolls IV: Oblivion на Xbox 360, заранее запастись жестким диском (или купить навороченную версию, или же приобрести винчестер в розничной продаже по цене $99.99), ибо игра потребует его в обязательном порядке.

Не обошли данную ситуацию внимание и конкуренты. На лондонской пресс-конференции выступавший от лица Sony Фил Гаррисон едко прокомментировал недавнее реше-



The Legend of Zelda: здравствуй и прощай?

Релиз, пожалуй, самой ожидаемой игры для GameCube The Legend of Zelda: Twilight Princess переносится с рождественских праздников как минимум до 1 апреля 2006 года. Руководство Nintendo прекрасно понимает, что после отсрочки выхода главного тайтла другие игры для их приставки не смогут на равных бороться с раскрученными продуктами для свеженькой Xbox 360. Но иного пути нет, ибо выпускать в свет неготовый продукт - значит запятнать репутацию сериала. Разработчики решили добавить в игру несколько дополнительных уровней, усовершенствовать графику и отполировать до кристального блеска пока что местами несбалансированный геймплей.

Главный дизайнер проекта Сигэру Миямото (Shigeru Miyamoto) в одном из своих интервью японской прессе недвусмысленно дал понять, что The Legend of Zelda: Twilight Princess, вероятно, станет последним представителем сериала. Впрочем, это как-то не вяжется с весенним заявлением руководства Nintendo о том, что заглавными продуктами на Revolution должны стать продолжения приключений Марио и Зельды. Наверняка начальству виднее. - *В.Ч.*


Вам кусками или нашинковать?





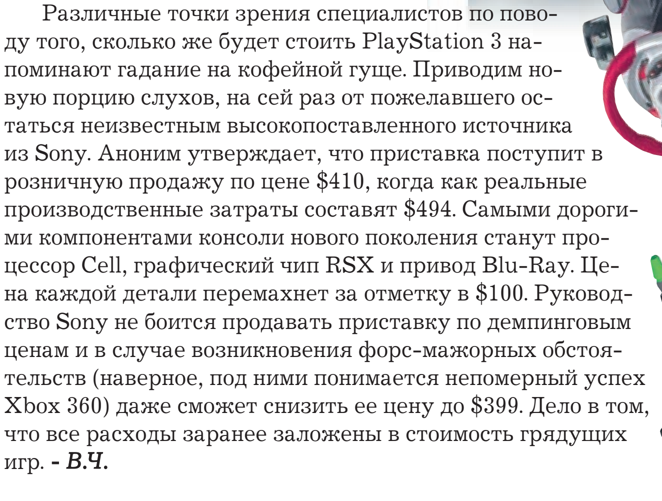
ние Microsoft выпустить в свет две версии Xbox 360. “Это моя личная точка зрения, а не корпоративная, но мне кажется, что это только собьет всех с толку. Люди просто не поймут, какую версию приставки им нужно купить, разработчики не знают, подо что им затачивать свои игры, а розничные продавцы будут соображать, чем им затовариться в первую очередь. Я думаю, мы такой стратегии придерживаться не будем, мы не хотим создавать головную боль нашим партнерам и покупателям”. *- В.Ч.*

Нереальный великий автоугонщик?


Видок неплох, но все же не “анрыл”

Компания Rockstar Games приобрела у Epic Games графическую технологию Unreal Engine 3. В Сети ходят слухи, что движок ляжет в основу нового эпизода сериала Grand Theft Auto для приставок нового поколения, выход которого намечен на 2007 год. *- В.Ч.*

Сколько, сколько?



Различные точки зрения специалистов по поводу того, сколько же будет стоить PlayStation 3 напоминают гадание на кофейной гуще. Приводим новую порцию слухов, на сей раз от пожелавшего остаться неизвестным высокопоставленного источника из Sony. Аноним утверждает, что приставка поступит в розничную продажу по цене $410, когда как реальные производственные затраты составят $494. Самыми дорогими компонентами консоли нового поколения станут процессор Cell, графический чип RSX и привод Blu-Ray. Цена каждой детали перемахнет за отметку в $100. Руководство Sony не боится продавать приставку по демпинговым ценам и в случае возникновения форс-мажорных обстоятельств (наверное, под ними понимается непомерный успех Xbox 360) даже сможет снизить ее цену до $399. Дело в том, что все расходы заранее заложены в стоимость грядущих игр. *- В.Ч.*

Скоро в игровой индустрии появятся специалисты по сексу

Под эгидой IGDA скоро будет сформирована специальная группа под названием Sex Special Interest Group, которая в дальнейшем займется консультацией разработчиков. По мнению организаторов этой конторы в настоящий момент очень остро стоит (да, именно стоит, что лишний раз подтверждает правоту дедушки Фрейда) проблема секса в компьютерных играх. Руководители Sex Special Interest Group не пытаются отрицать, что повышенное внимание к половому вопросу - вполне естественное человеческое явление, и поэтому они не выступают за введение политики тотального запрета. Соответствующие игровые сцены “про это” попросту следует подчинить строгим рейтингам (интересно, как они намерены измерять градус сексуальности того или иного эпизода?). Созданное подразделение поможет компаниям обойти законным способом нападки со стороны чрезмерно заботливых родителей и примкнувших к ним разномастных политиков. В качестве примера своей успешной деятельности сотрудники приводят опыт консультации создателей Playboy: The Mansion. Игра затрагивала щекотливую тему, но благодаря помощи добрых советчиков смогла избежать обструкции. *- В.Ч.*

Четвертый Driver: эх, годы мои молодые!

Наконец-то появилась первая официальная информация по поводу четвертой части сериала Driver. Многочисленные сетевые оракулы оказались не правы. Проект называется не DrIVer, а Driver: Parallel Lines. Главная роль отводится некоему Малышу. Не тому, который по вечерам встречался с настоящим мужчиной в полном расцвете сил по имени Карлсон, а 18-летнему Ти-Кею (T.K. - сокращение от английского The Kid). И живет он не в Стокгольме, а в Нью-Йорке 70-х годов, кочуя по дорогам Бруклина, Манхэттена и Бронкса. Наш Малыш не делится сладостями. Наоборот, он готов взяться за любое щекотливое задание, чтобы заработать себе на варенье и прочие удовольствия.

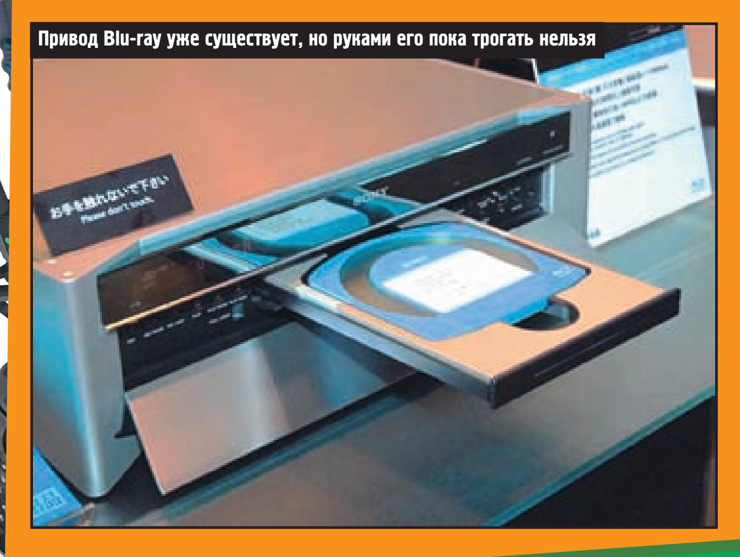
С главным героем мы разобрались, переходим к игровому процессу. В любой момент геймеру разрешается прервать текущую миссию и отправиться на выполнение второстепенных заданий. Например, сорваться ночью на слет местных стрит-

РЫЧАГИ ПРОГРЕССА

“...за круглым столом позабудьте обиды”

Попытки руководителей Toshiba и Sony договориться по поводу выработки единого формата носителей потерпели неудачу. Столь необходимый геймерам компромисс найден не был, так что война HD-DVD и Blu-ray продолжается. Хорошо, что высоко договаривающиеся стороны не стали окончательно сжигать мосты. Они хотят вновь сесть за стол переговоров через несколько месяцев. Напомним, что привод Blu-ray будет использован в PlayStation 3, а Microsoft планирует комплектовать более поздние версии Xbox 360 HD-DVD. *- В.Ч.*

Привод Blu-ray уже существует, но руками его пока трогать нельзя




Ни фига себе парковочка получилась!



рейсеров или же поехать на одну из трех городских гоночных трасс. Разумеется, за успешно выполненные задания выдаются денежные средства, которые впоследствии уходят на тюнинг автомобиля или покупку одной из 80 представленных в игре "лошадок".

В четвертой части разработчики решили придерживаться следующей пропорции: 1/4 игрового времени уйдет на хождение на своих двух, а 3/4 - на сидение за баранкой. По сравнению с третьей частью возрастет плотность городского движения, а число машин увеличится в три раза. Также нам сулят абсолютно новую модель вождения, улучшенную систему стрельбы (более удобное прицеливание, ведение огня из окон машины и так далее), полное отсутствие интерактивных плавающих средств, непомерно умный искусственный интеллект персонажей плюс реалистичные копии знаменитых на весь мир нью-йоркских зданий (Time Square, Empire State Building и так далее). Увы, мультиплеерная игра способна поддерживать одновременное присутствие только восьми персон. Что касается озвучки и саундтреков, то пока на сей счет известно лишь то, что звуковая дорожка будет состоять из 40 музыкальных композиций.

Дата выхода назначена на март 2006 года. Платформы - PlayStation 2 и Xbox. *- В.Ч.*

Xbox оказалась главной транжирой

Японская аналитическая ассоциация CESA задалась целью узнать у 28 девелоперских компаний: во сколько им обходится цикл разработки одной игры для различных приставок. В ходе исследования выяснилось, что больше всего денег сжирает Xbox. Среднестатистическая стоимость создания одного проекта для этой консоли составляет $1,85 млн. На втором месте идет PlayStation 2 ($887 тыс.). Самой неприхотливой оказалась GameCube. На все про все требуется около $822 тыс. Также Nintendo лидирует в номинации "Самая экономная карманная приставка". Одна игра для DS обходится в $338 тыс., когда как PlayStation Portable просит $882 тыс. Не обошла внимани-

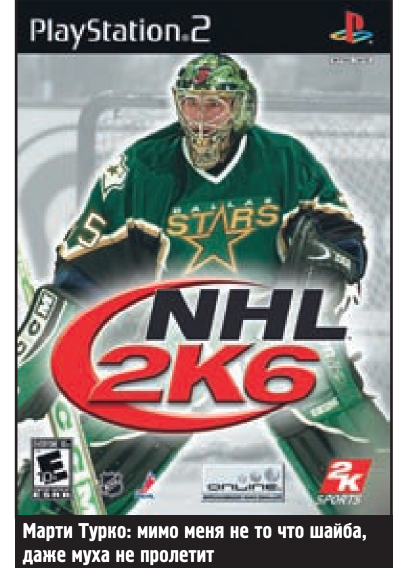

В этой черной коробке зарыта уйма денжищ разработчиков



ем CESA и ныне покойные платформы. Один продукт для PlayStation в среднем обходился разработчикам в $731 тыс., но непритязательнее всех была Sega Dreamcast - чуть более $228 тыс. *- В.Ч.*

Самые классные спортсмены собраны в Take2 Interactive

Легенда американского баскетбола, один из лучших центровых за всю историю существования НБА Шакил О`Нил привлечен к работе над NBA 2K6. Помимо того, что он выступит в роли лица с обложки, так еще и проконсультирует сотрудников Visual Concepts на предмет создания реалистичной игровой анимации. Для NHL 2K6 издательство Take2 Interactive пригласило сразу двух звезд НХЛ. На коробке с американской версией будет красоваться вратарь Dallas Stars Марти Турко, а для европейских и канадских геймеров в запасе имеется капитан Toronto Maple Leafs Мэтс Сундин. *- В.Ч.*



Марти Турко: мимо меня не то что шайба, даже муха не пролетит

Надежды корейцев питают

В настоящий момент на рынке карманных консолей отчаянную борьбу ведут PlayStation Portable и Nintendo DS. Корейская фирма Gamepark не оставляет надежду вклиниться между ними со своей более дешевой малюткой GPX2 и таким образом отгрызть внушительный кусок потребительского пирога. Технические характеристики консоли выглядят следующим образом: два процессора ARM920T, 64 Мб основной и ровно столько же флэш-памяти, операционная система Linux и 3,5 дюймовый экран, способный демонстрировать видеофайлы формата MPEG, MPEG4, XviD, FMV, DivX (все - в разрешении 320x240) и показывать картинки формата JPG, MOD, PCX и GIF с максимальным разрешением 1024 на 768 пикселей. Для тех, кто истосковался по старым играм, предусмотрен эмулятор SNES, Genesis и ряда других старичков-боровичков. *- В.Ч.*

Путь АО "МММ"

Majesco отменила конкурс Race to Save Humanity. Изначально предполагалось, что все подключенные к службе Xbox Live обладатели диска с



С ЭКРАНА НА ЭКРАН

Когда же ты уймешься, дорогой Уве?

Загребущие руки Уве Болла (подробнее об этом кинопаразите читайте в Director`s Cut) тянутся к очередной известной игре. На сей раз, режиссер собрался прилипнуть к тельцу (в Голливуде сей процесс корректно называют глаголом "экранизировать") ни в чем не повинной Metal Gear Solid. Напомним, что в его черном списке уже числятся House of the Dead, Alone in the Dark и BloodRayne. *- В.Ч.*



Advent Rising сразятся за один миллион долларов призовых. Акцию рекламировали настолько сильно, что о ней знал чуть ли не каждый владелец консоли. Но почему-то только после появления игры в продаже (кстати, расходится она не так бойко, как рассчитывали разработчики) выяснилось, что служба Xbox Live не может обеспечить должную степень защиты соревнования от читеров, и поэтому глобальную битву за миллион решили прикрыть. В качестве компенсации все успевшие подать заявку конкурсанты получат на выбор коробки с двумя из пяти игр издательства Majesco: BloodRayne 2, Guilty Fear X2 Reload, Psychonauts, Raze's Hell и Phantom Dust.

Так выглядит официальная версия "отмазки". На самом деле произошло следующее: бюджет Advent Rising оказался настолько огромен, что низкая покупательская активность не смогла покрыть расходы разработчиков, поэтому миллион решили потратить на частичное возмещение понесенных убытков. **- *В.Ч.***

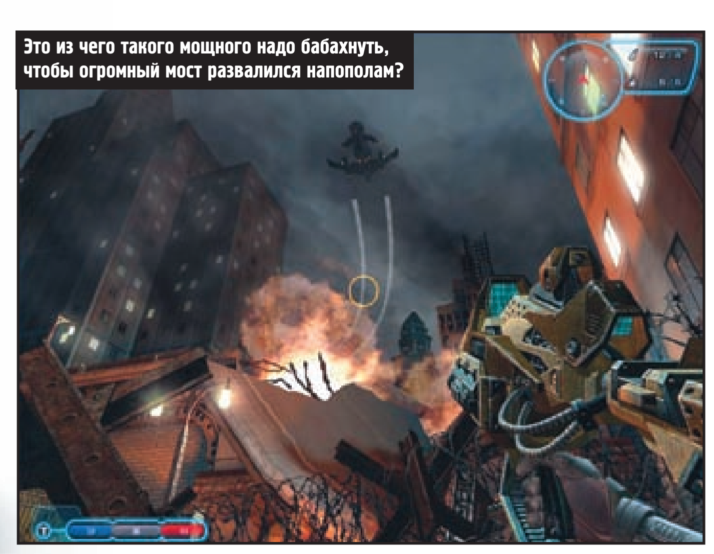
Экономика должна быть



Билл Гейтс считается самым богатым человеком в мире. Наверное, столь грандиозного успеха ему удалось достичь потому, что он, как никто другой, умеет считать деньги. Очередной раз он продемонстрировал эту уникальную способность на примере производства Xbox 360. Консоль нового поколения будут собирать не при помощи полностью автоматизированного оборудования и не на территории США, а ручками непритязательных трудяг трех китайских компаний: Celestica, Wistron и Flextronix. **- *В.Ч.***

Создатели TimeShift не ценят нынешнее поколение

Программистам Saber Interactive настолько понравились недавно присланные им developers kit для Xbox 360 и PlayStation 3, что они решили отменить выход перспективного


Это из чего такого мощного надо бабахнуть, чтобы огромный мост развалился напополам?

шутера с видом от первого лица TimeShift для Xbox и перенести все свои наработки на приставки нового поколения. Разумеется, о прежней дате релиза можно смело забыть - вместо октября игра появится в продаже весной будущего года. **- *В.Ч.***

Французы ставят на всех участников гонки



Несмотря на то, что злые языки предсказывают Revolution незавидную долю неудачника, это не мешает руководству Ubisoft Entertainment сделать ставку и на новую консоль от Nintendo. Издательство в полном объеме будет выпускать для этой платформы грядущие игры, как и для двух остальных приставок нового поколения, о поддержке которых французы заявили несколькими месяцами раньше. **- *В.Ч.***

Уличные беспорядки продолжаются


Народ недоволен закрытием пункта приема стеклотары

Зубодробительный экшн State of Emergency 2 восстал как феникс из пепла. Напомним, что многие поставили на этом проекте крест сразу же после того, как обанкротилась изначально создававшая его студия VIS Entertainment. Теперь разработкой занимается канадская компания DC Studios, а издавать игру на второй PlayStation в конце этого года подрядилась Playlogic Entertainment. **- *В.Ч.***

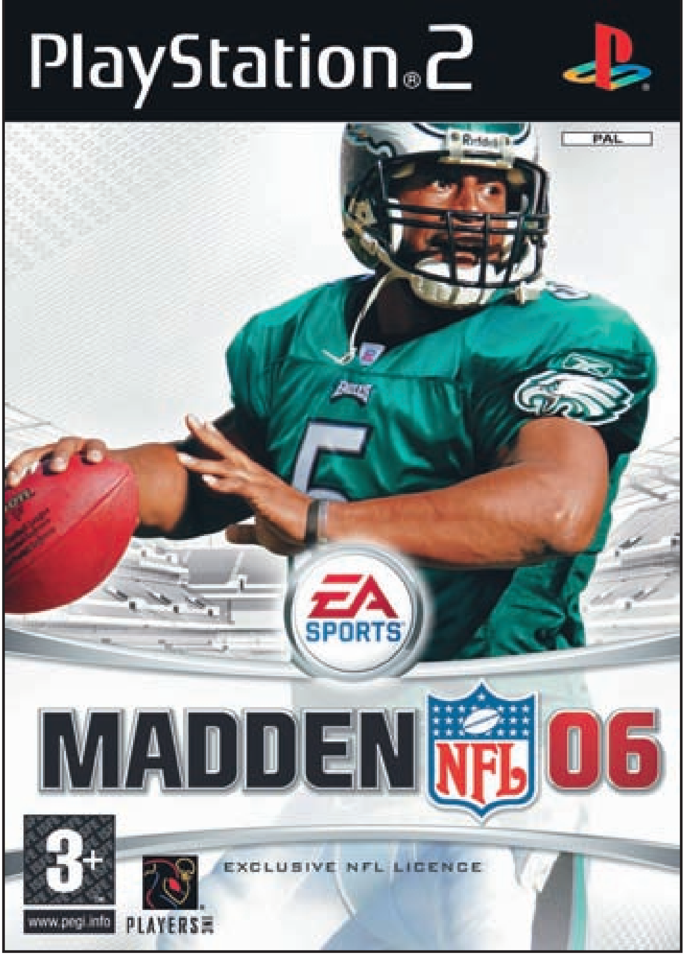
Талисман ценою в $75 тыс.


Я такой страшный, что передо мной дрожит даже юридический отдел Electronic Arts

Обложившаяся с ног до головы лицензиями Electronic Arts допустила промашку. Актер Вильями Феоко подал в суд на крупнейшее североамериканское издательство за нарушение авторских прав. Дело в том, что лицедей работает по трудовому договору в Гавайском университете живым символом местной футбольной дружины. Поскольку в

NCAA Football 06 образ Vili the Warrior встречается на всех домашних играх команды, Феоко справедливо требует возместить ему моральный и материальный ущерб в размере $75 тыс. Кстати, запрос получился весьма скромным. Другие обиженные Electronic Arts люди в свое время требовали от издательства выплатить им более кругленькие суммы. Например, вратарь Оливер Кан оттяпал в гамбургском суде $500 тыс. - ***В.Ч.***

Madden NFL впереди планеты всей



Madden NFL 06 творит настоящие чудеса. До этого еще ни одному спортивному симулятору не удавалось за первую неделю разойтись тиражом в 1.7 млн. экземпляров. Стоит отметить, что ранее рекорд принадлежал Madden NFL 2005 - 1.37 млн. копий. За всю историю существования сериала издательство Electronic Arts реализовало на различных платформах свыше 45 млн. дисков, на чьих обложках красуется фамилия известного комментатора Джона Мэддена. - ***В.Ч.***

Релиз Gran Turismo 5: хоть что-то вместо ничего



Кез Ямаучи определился с ориентировочной датой выхода Gran Turismo 5. В интервью хорватскому автомобильному журналу Auto Club он сказал, что продолжение самого популярного приставочного гоночного сериала появится на PlayStation 3 не раньше 2007 года. А еще он поведал, что по сравнению с четвертой частью уровень детализации машин возрастет в сто раз. - ***В.Ч.***

Вместе мы команда!



Джефф Гордон и Джимми Джонсон за внушительный гонорар согласились позировать перед фотографами для изготовления обложки к NASCAR 06: Total Team Control. Кстати, из-за пафосного названия проекта издательству Electronic Arts впервые пришлось раскошелиться сразу на двух звезд овальных автогонок - как-никак командное взаимодействие, работа в связке и все такое. Выбранная парочка представляет собой сплав молодости и опыта: Джефф Гордон является четырехкратным чемпионом NASCAR, а молодой Джимми Джонсон пока что только состоит в ряду тех, кто подает большие надежды. - ***В.Ч.***

Работа над ошибками



Это Лили, познакомьтесь. Кто сказал, что она не вписывается во вселенную Tekken? Вы еще Драгунова не видели...

Этой зимой Namco выпустит Tekken 5: Dark Resurrection. Разработчики не скрывают, что это не полноценная игра, а всего-навсего улучшенная версия пятой части. Основной упор будет сделан на доведение до ума баланса поединков. В качестве бонуса появится лишь два новых персонажа: танцовщица ночных клубов Lili и русский боец Dragunov. - ***В.Ч.***



Nintendo надеется на Японию

Участники приставочных войн продолжают бросать из своих окопов в сторону позиций противника PR-гранаты. Авось, какая-нибудь из них долетит до цели и хорошенько бабахнет. Вице-президент Nintendo of America Перрин Каплан заявила, что в Японии приставку от Microsoft ожидает полный провал. Торговая марка Xbox на территории этой страны мало кому известна, ведь не зря уровень продаж первенца не смог добраться до скромной отметки в 500 тыс. экземпляров. Перрин уверена в успехе Revolution, как в самой себе: "Япония остается самым успешным и прибыльным рынком для Nintendo". - ***В.Ч.***



Square Enix: Taito, Taito, я тебя съем



Автоматы Taito хоть и уступают по популярности автоматам Калашникова, но тоже чего-то стоят

Square Enix желает упрочить свои позиции на рынке за счет объединения усилий с крупнейшим производителем аркадных автоматов Taito. Для этих целей японскому гиганту придется заплатить более $600 млн., причем $218 млн. из них достанется владеющей 36% акций Taito компании Kyocera. - *В.Ч.*

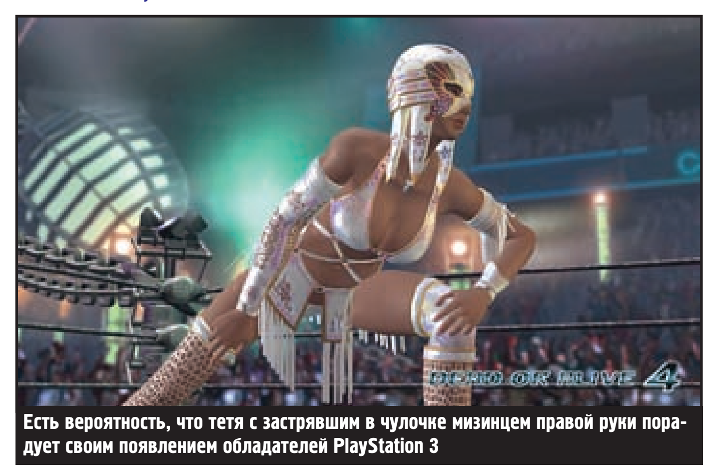
Мы верим, этот слух - реальность

В минувшем месяце Сеть наводнили слухи о том, что в недрах Sega AM 2 разработчики трудятся над третьей частью Shenmue для Xbox 360 и, возможно, для PlayStation 3. А еще в планы компании входит выпуск графически улучшенных версий двух первых частей. Разумеется, только на консолях нового поколения. - *В.Ч.*

Первая часть Shenmue произвела на ныне покойной приставке настоящий фурор



И нашим, и вашим



Есть вероятность, что тетя с застрявшим в чулочке мизинцем правой руки порадует своим появлением обладателей PlayStation 3

Президент издательства Tecmo Юнджи Накамура объявил, что его компания не собирается создавать игры только для Xbox 360. Помимо экс-коробки разработчики намерены поддерживать и третью PlayStation. Аналитики склонны утверждать, что такое решение Юнджи принял после того, как у Tecmo возникли серьезные проблемы с переносом огромных игровых файлов на двухслойные DVD-диски для Xbox 360. В приставке от Sony такие загвоздки невозможны в принципе. Диски Blu-ray способны вмещать до 50 гигабайт информации. - *В.Ч.*

Sony не боится старта Xbox 360



"Сони" строит центры имени себя и никого не боится

Вопреки всем аналитическим прогнозам в ближайшее время Sony не собирается в качестве противовеса старту Xbox 360 снижать цену на вторую PlayStation. Компания намерена привлекать внимание покупателей к приставке массовым выходом качественных игр. Если стоимость консоли и будет снижаться, то только после наступления Нового года. В качестве иллюстрации руководитель британского отделения Sony Рэй Магуайр привел следующую статистику: на территории туманного Альбиона продано 7.5 млн. экземпляров PlayStation 2, но, несмотря на столь внушительный показатель, продажам есть куда расти и дальше. - *В.Ч.*

Вольные хлеба

Бывшие сотрудники принадлежащей Electronic Arts канадской компании Black Box Фил Уикс, Рассел Райс, Стив Толин, Райан Бедард и Брайан Толин основали в Ванкувере собственную студию Deep Fried Entertainment. Создатели Need for


Яблочное семечко

Speed намерены выпускать на консолях нового поколения и карманных приставках как дорогостоящие игры, так и малобюджетные проекты. - *В.Ч.*

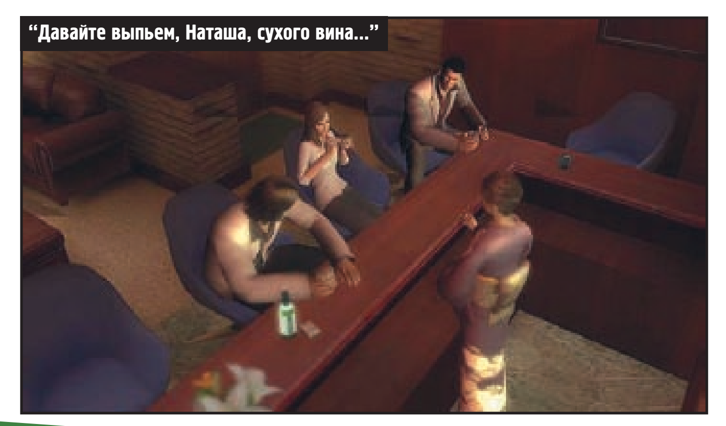
Любителям аниме на заметку

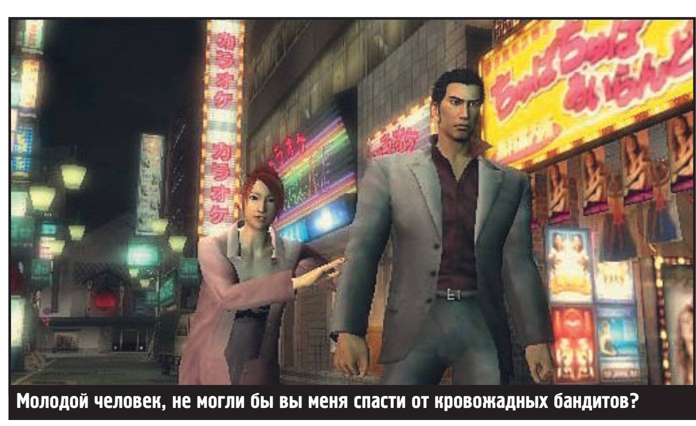
Sega делает для PlayStation 2 игры по мотивам известных аниме-сериалов Apple-Seed и Gooma. Подробности о двух проектах скрыты за семью печатями. Известно лишь то, что релизы намечены на 2006 год. - *В.Ч.*

Project J превратился в Ruy Ga Gotoku

В прошлом выпуске новостей мы сообщили о том, что известный разработчик Тосихиро Нагоси (в его послужном списке присутствуют такие хиты, как Daytona USA, Super Monkey Ball, Spikeout и F-Zero GX) собирался организовать специальную пресс-конференцию для анонса игры Project X. 23 августа срывание печатей наконец-то состоялось. На самом деле секретный проект откликается на имя Ruy Ga Gotoku (на американском рынке его, скорее всего, озаглавят Like a Dragon), и относится он к жанру Action/adventure. Сюжет поведает о жизни ночного Токио, а если быть точнее, то его промышленного квартала Камурочо (Kamurocho). Главного персонажа окрестили Казумой Кию, но своим сотоварищам он больше известен под кличкой Дракон. В самом начале игры нам покажут, как после благополучной отсидки (разумеется, на самом деле он белый и пушистый, просто так сложились обстоятельства: 10 лет назад ради спасения возлюбленной пришлось убить босса) в местном пенитенциарном учреждении наш герой встречает девушку Харуку. И надо же такому случиться, не успев толком надышаться воздухом свободы, Казума вновь вляпывается в криминальную историю. На сей раз все крутится вокруг чемоданчика с 10 миллиардами йен.

Тосихиро Нагоси заметил, что его детище не будет представлять собой набор заданий а-ля бей-стреляй-беги. Ruy Ga Gotoku постарается в полной мере передать размеренную жизнь человека. Значительную часть игры придется тратить на походы в магазины, посещение различных заведений, обеды в ресторанчиках и тому подобные вещи (многие из которых мы уже, похоже, видели в GTA: SA). Лишь после выполнения этого нехитрого набора действий можно будет посвятить оставшееся время поиску необходимых предметов, сбору информации, получению дополнительных квестов и набору экспы. Также разработчик отметил, что боевая система больше всего напоминает незабвенный ShenMue. Только в своем творении он делает ставку не на отображение красот хореографии поединка, а на воссоздание реалистичности настоящей уличной драки. Дракон умеет дубасить врагов руками и ногами, помимо этого он искусно проводит броски, осуществляет удушающие захваты и мастерски использует в качестве оружия всякие подручные средства. Релиз состоится на второй PlayStation уже этой зимой. - *В.Ч.*


"Давайте выпьем, Наташа, сухого вина..."

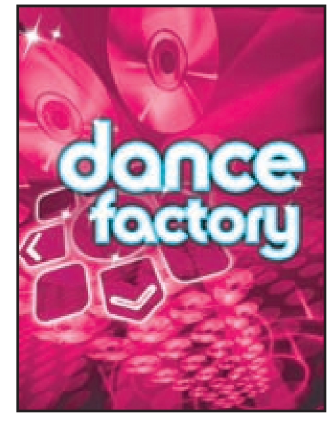

Молодой человек, не могли бы вы меня спасти от кровожадных бандитов?

Обида ценою в 10 миллионов долларов


Вместо обычного суда можно устроить военно-полевой: никакого адвоката, приведение приговора в исполнение осуществляется у местной стенки

Создатели Call of Duty: Finest Hour подали в суд на Activision. По мнению компании-истца издательство должно им выплатить авторские отчисления в размере $10 млн. А еще в вину ответчику ставится тот факт, что тот передал право вести разработку Call of Duty 2: Big Red One компании Treyarch, тогда как обиженная Spark Unlimited должна была получить заказ сразу на три консольных игры из знаменитой серии. О том, какое решение вынес суд, мы обязательно сообщим вам на страницах новостного раздела. - *В.Ч.*

Еще одним "фабрикантом" стало больше



Похоже, Codemasters не дают спокойно спать лавры японских коллег. Иначе чем объяснить тот факт, что британское издательство пытается освоить специфичный рынок танцевальных симуляторов. Первой ласточкой в данном направлении станет проект Dance Factory. Игрушка способна на основе анализа звуковой дорожки диска создавать оригинальный набор танцевальных движений. Причем никаких ограничений не существует, будь то старое доброе диско или же

русские народные песни. Первые скриншоты появятся чуть позже, ориентировочная дата релиза назначена на середину 2006 года. Платформа - PlayStation 2. - *В.Ч.*

Береженого бог бережет, а не береженого Билл Гейтс сожрет

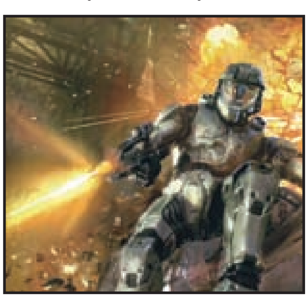


Чтобы и дальше сияло гордое имя

Nintendo выкупила более 2.2 млн. собственных акций, стоимость которых равняется $233.5 млн. Именно этого количества изъятых из свободного оборота ценных бумаг компании хватит для того, чтобы избежать неожиданного поглощения какой-нибудь сторонней фирмой. Всего в природе существует 130.08 млн. акций Nintendo, каждая из которых оценивается в $106. - *В.Ч.*

Весь Halo: спецпредложение от Microsoft

Microsoft решила опробовать в действии безотказную систему выкачивания денег из карманов фанатов. Все те, кто по какой-то причине не успел приобрести Halo или Halo 2, могут заказать эти две игры вместе с пакетом карт для многопользовательского режима второй части. Называется это великолепие Halo Triple Pack и просят за него "всего-навсего" $59.99. Получается аж на $20 дешевле, если все три компонента приобретались бы по отдельности. - *В.Ч.*



Только чистокровные самураи

Namco Hometek заключила соглашение с автором популярной манги Afro Samurai Такаси Оказаки. В течение пяти лет компания собирается выпустить по мотивам графических новелл два продукта. Сюжетная канва грядущих игр ничем не будет отличаться от оригинальной: одержимый чувством мести молодой самурай со странным именем Афро ищет убийц своего отца. Только вот незадача - враг-то, оказывается, бессмертен. О платформах и сроках релиза разработчики пока не сказали ни слова. - *В.Ч.*



А самураи летят будто птицы...

Для Sony наступили советские времена: дефицит, очереди и... колбаса по 2.20



PlayStation Portable отрывают у продавцов вместе с руками

Sony с гордость заявила о том, что в Европе и Австралии ее карманная приставка PlayStation Portable расходится как горячие пирожки в морозное утро. Японскому гиганту попросту не хватает производственных мощностей, чтобы удовлетворить потребности всех жаждущих геймеров. - *В.Ч.*

Дедуктивный метод

На стапелях BioWare сейчас возводится сразу две игры для Xbox 360. Если суммировать все курсирующие по Сети слухи, то компания трудится над Jade Empire 2 и неким FPS с элементами RPG, в основу которого положена графическая технология Unreal Engine 3. - *В.Ч.*

Сезон распродаж

Дабы привлечь к своей приставке как можно больше разработчиков, Sony продает developers kit для PlayStation 3 всего лишь за 25 евро ($30.9). Заметим, что во времена PlayStation 2 весь необходимый пакет программ для создания игр стоил $38.5. По утверждениям Sony к началу сентября developers kit получили уже 120 компаний. - *В.Ч.*

Superman Returns: мы уже научены горьким опытом "Женщины-кошки"



Electronic Arts подрядилась делать игру по мотивам грядущего киноблокба$тера Superman Returns. На прилавках магазинов игра ожидается летом следующего года. - *В.Ч.*

Suikoden'ов мало не бывает

Suikoden V только-только готовится выйти на PlayStation 2, но этот факт нисколько не мешает разработчикам из Konami заниматься созданием шестой часть для PlayStation 3. Первые подробности об игре появятся ближе к Новому году. - *В.Ч.*

По стопам тамагочи и покемонов

Невероятные результаты демонстрирует Nintendogs. Примерно 15 процентов обладателей карманной консоли DS приобрели этот проект. Только в Японии за одну неделю игра продалась тиражом свыше 250 тыс. экземпляров. Дабы окончательно закрепиться на завоеванных позициях, Nintendo снизила цену с $149.99 до $129.99, но при этом выпустила три версии игры,

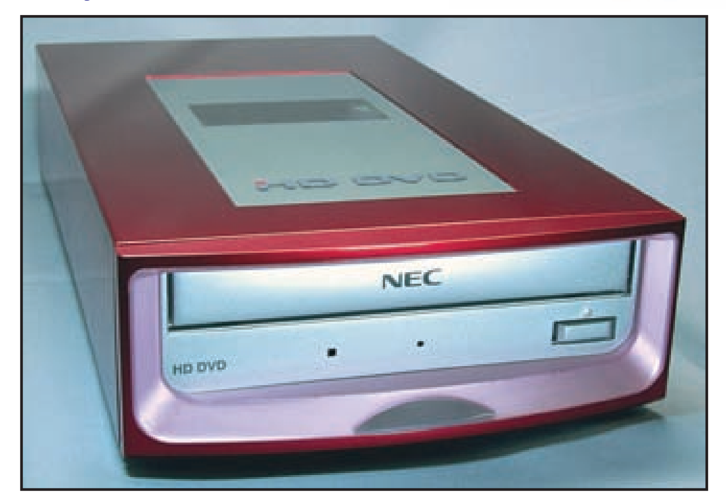

Сначала они милые создания, а потом как хвать за руку!

которые отличаются друг от друга лишь разными породами собак. Впрочем, сие незначительное отличие не помешало многим фанатам затовариться сразу всеми продуктами. В чем же кроется феномен успеха? Дело в том, что в Nintendogs щеночки ведут себя как живые. Например, поддаются дрессировке. Девушкам это нравится до потери пульса, так что при виде новой разновидности электронного терьера они смело достают деньги из своих кошелечков. **- *В.Ч.***

Консольщики нового поколения, агента Сэма Фишера вызывали?

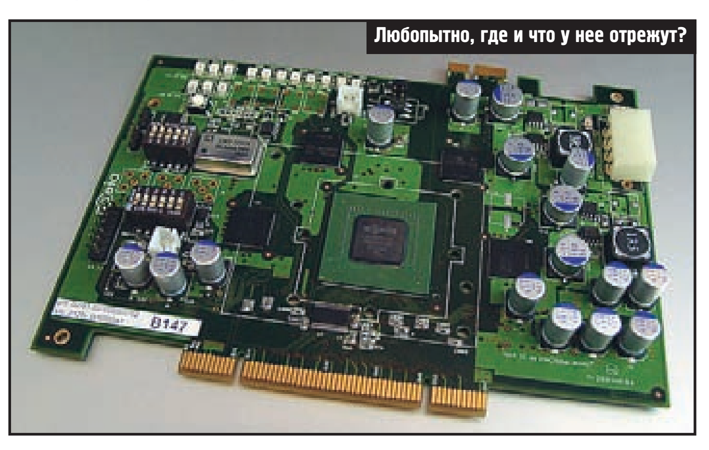
В прошлом выпуске новостей мы вам рассказали вам о некоторых фичах Tom Clancy`s Splinter Cell 4. За минувший с тех пор месяц стало известно, что версия для Xbox 360 появится в продаже весной 2006 года, а на PlayStation 3 игра дебютирует только следующей осенью. **- *В.Ч.***

Упущенная инициатива



Toshiba перенесла дату дебюта формата HD-DVD с рождественских праздников на первый квартал нового года. Заминка возникла из-за медлительности крупнейших голливудских кинокомпаний. Уж слишком долго они думают над тем, какие фильмы они первыми перенесут на новый тип носителя. Для себя же отметим, что Toshiba потеряла так называемое преимущество первого удара. Теперь HD-DVD выйдет практически одновременно со своим конкурентом Blu-ray. **- *В.Ч.***

Неравноправная физика


Любопытно, где и что у нее отрежут?

Представители компании Ageia заявили, что и Xbox 360, и PlayStation 3 собираются поддерживать на программном уровне их специальный чип PhysX. Только на приставке от Microsoft из-за ограниченной архитектуры системы часть изначально заложенных возможностей придется урезать. Зато на новой консоли от Sony будет доступен полный набор: тут вам и флюидная физика, и дотошный механизм реалистичного движения воды, и правдоподобное рассеивание дыма в зависимости от направления ветра. - В.Ч.

Кому авто за 20 тысяч долларов?

Если вы бьете все мыслимые и немыслимые рекорды в Forza Motorsport, то обязательно зайдите на сайт *ForzaChallenge.com*, пройдите регистрацию, сядьте за руль виртуальной TVR Tuscan R и продемонстрируйте свои уникальные способности на трассе в Сильверстоуне. Четверо лучших из лучших примут участие в финальной битве в магазине Virgin, что на Оксфорд Стрит в Лондоне. Победитель уедет оттуда уже на реальном автомобиле Fiat Stilo. Без призов не останутся и проигравшие. Для них заготовлены навороченный телевизор с огромным жидкокристаллическим экраном и море игр для Xbox. **- *В.Ч.***

Да здравствует конкуренция!

Сражение ведущих издательств за обладание эксклюзивными спортивными лицензиями продолжается. Напомним, что Electronic Arts заполучила профессиональный и студенческий американский футбол, овальные гонки NASCAR и изо всех сил тянет свои загребущие ручки к НБА. В свою очередь, Take2 Interactive владеет бумажкой от MLB, по которой другим компаниям (кроме производителей приставок, но ни Sony, ни Nintendo, ни Microsoft проникать на этот рынок не собираются) строго-настрого запрещено делать бейсбольные симуляторы. Казалось бы, дорога для MVP Baseball от EA Canada закрыта. Но не тут-то было! Electronic Arts обратила свой взор на студенческую лигу. Теперь сериал называется MVP NCAA Baseball. **- *В.Ч.***


...пока летит - отдыхай

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

PlayStation эXperience

С 16 по 18 октября в помещении Gaudi Arena, что находится рядом со станцией метро Савеловская, прошла выставка-презентация под названием PlayStation эXperience. Цель мероприятия - представление новейших игр для PS2, а также демонстрация портативной консоли PSP.

Первые впечатления сложно назвать положительными. Подойдя в одиннадцать к Gaudi Arena (времени старта мероприятия), можно было лицезреть очередь в человек двести, ведущую к шатру-входу. Вскоре толпа выросла еще человек на триста. Возмущение масс вызывал тот факт, что кассы были закрыты, и было совершенно непонятно, откуда возьмутся билеты. Их продажа началась внезапно и велась она из припаркованного неподалеку фургона.

Список представленных на выставке тайтлов оказался достаточно представительным и содержал порядка полусотни тайтлов. Но орлиные глаза любителя побить виртуальные физиономии сразу же выделили новый хит от Namco, о котором мы писали в предыдущем номере журнала, - Soul Calibur 3. Как и ожидалось, SC3 более похожа на первую часть трилогии. В versus-режиме можно было поиграть за Тиру и Мицуруги, а в режиме Story Mode позволялось пройти три уровня за Килика. Второй находкой для нас стал Mortal Kombat: Shaolin Monks. Этот в меру веселый и в меру кровавый beat'em up несомненно завоюет сердца всех любителей оригинальной игры. Представленная версия щеголяла четырьмя уровнями, а также скромно скрывала часть достоинств за табличкой "этот видеоматериал вы увидите при покупке полной версии игры" при воспроизведении очередного ролика.



Третью позицию в списке лидеров занял Burnout Revenge. Четвертая часть безбашенных гонок, главная цель которых - устроить автомобильный хаос на дорогах, увидела свет. Если коротко, то игра очень похожа на Burnout: Takedown, изрядно дополненный и подправленный. Читайте ее обзор в следующем номере нашего журнала.

Для удобства все проекты были отсортированы по зонам. Например, в зоне "16+" находились только самые кровожадные игры, а у PSP баров можно было ознакомиться с линейкой продуктов для новой консоли. В одном из углов арены расположились стенды с Eye Toy, у которых игроки развлекались новыми, порой необычно реализованными проектами. Так, в Buzz! предлагал поиграть с друзьями в своеобразную "угадай мелодию". Странным показался факт, что организаторы отнесли Jak X и Ratchet Gladiator в список игр "для детей". Ведь оба этих тайтла совсем не детские.





Разочаровало представление портативной консоли от Sony. На половине стендов отсутствовала сама PSP, или она присутствовала, но была без игры или вообще не работала. А те, что функционировали, собирали вокруг себя такую толпу, что протиснуться к ним не представлялось возможным.

В двенадцать часов на сцене появились ведущие телеканала Муз-ТВ, Алекс Ди и Василий Куйбар. Каждые полчаса они представляли новые игровые проекты, а также проводили конкурсы для посетителей. К слову, о конкурсах. Поиграв за тем или иным стендом, можно было разжиться приятным сувениром от организаторов. Ваш покорный слуга стал обладателем большого календаря Burnout Revenge после того, как предложил одному товарищу из команды PSeX сразиться в режим Takedown. Откуда тому было знать, что в свое время за третьей частью этой серии было покорежено столько машин, сколько за год в нашей столице не разбивается...

Были и выступления. Особенно порадовали команды бумбоксеров и BMX'ксеров. Последние отличились тем, что прыгали через лежащих на полу зрителей.

После пяти часов Алекса Ди и Василия Куйбара сменили Бачинский и Стиллавин, диджеи известные и почитаемые.

В общем, если не считать немногочисленные огрехи, допущенные при организации мероприятия, а также не совсем удачное расположение арены, выставка удалась. Осталось наводнить Россию приставками PSP. ©

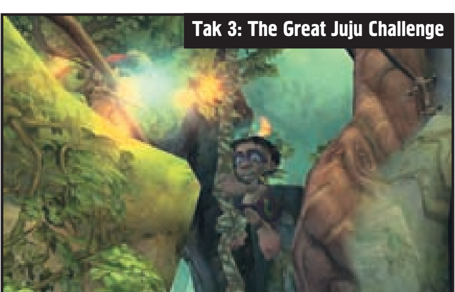
УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

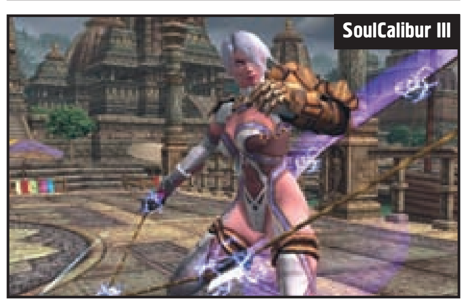
🕘 **Календаризм, почетный значок сиквела**
Фанаты считают часы до выхода. Значок выдается ожидаемым сиквелам.

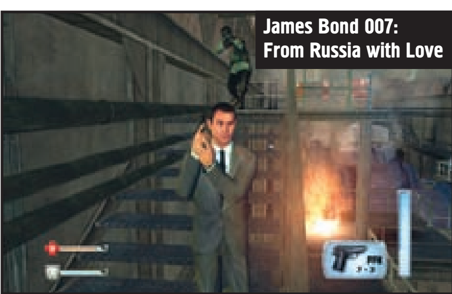
❓ **Вы знаете эту игру?**
Хит, середнячок или полная ерунда? Кто его знает. Эдакая темная лошадка. Проекты, от которых неизвестно что ждать.

⚠ **Хит!**
Вот выйдет эта игра, на вырученные деньги разработчики построят себе небольшой замок в Альпах, а мы сделаем недельный запас еды и усядемся играть-играть-играть… Потом быстренько сбегаем в магазин за едой и снова играть. В ближайшие месяцы мегахиты не предвидятся.


The Matrix: Path of Neo


Tak 3: The Great Juju Challenge


SoulCalibur III


James Bond 007: From Russia with Love


Harry Potter and the Goblet of Fire

Дискотека

Только у нас самые свежие диски!

В этом календаре указаны предварительные даты европейских релизов (некоторые из этих игр уже могли выйти в Японии). Если кто-то из издателей решит перенести сроки выхода значит такая их издательская воля и ничего уж тут не поделаешь.



PlayStation 2

	Игра	США	Европа
	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	20 сентября 2005	14 октября 2005
🕘	Mortal Kombat: Shaolin Monks	20 сентября 2005	30 сентября 2005
	Tak 3: The Great Juju Challenge	20 сентября 2005	
	Tiger Woods PGA Tour 2006	20 сентября 2005	7 октября 2005
	Genji Dawn of the Samurai	20 сентября 2005	
	FIFA 06 (FIFA Soccer 2006)	26 сентября 2005	30 сентября 2005
	Top Spin	26 сентября 2005	
	Ultimate Spider-Man	26 сентября 2005	14 октября 2005
⚠	Digital Devil Saga 2	27 сентября 2005	
	Far Cry Instincts	27 сентября 2005	
	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	27 сентября 2005	14 октября 2005
	NBA LIVE 2006	27 сентября 2005	7 октября 2005
	SLY 3	27 сентября 2005	
	Wallace & Gromit - The Curse of the Were Rabbit	28 сентября 2005	31 октября 2005
	One Piece - Grand Battle 4		29 сентября 2005
	Sniper Elite	30 сентября 2005	30 сентября 2005
	Conflict: Global Storm		30 сентября 2005
	Swords of Destiny		30 сентября 2005
	Gene Troopers		сентябрь 2005
	Knights of the Temple II		сентябрь 2005
	America's Army: Rise of a Soldier	4 октября 2005	30 декабря 2005
	Bratz: Rock Angelz	4 октября 2005	
	SOCOM 3 US NAVY SEALS	11 октября 2005	
❓	The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge	11 октября 2005	
	Ty 3 The Tasmanian Tiger	11 октября 2005	
	Blitz: The League	15 октября 2005	
	Call of Duty 2: The Big Red One	15 октября 2005	18 ноября 2005
	Commandos Strike Force	15 октября 2005	
	Ed, Edd 'N Eddy: The Mis-Edventures	15 октября 2005	
🕘	Hitman Blood Money	15 октября 2005	
	SpongeBob: Lights, Camera, Pants	17 октября 2005	
	Brothers In Arms: Earned In Blood	18 октября 2005	28 октября 2005
	Crash Tag Team Racing	18 октября 2005	11 ноября 2005
	Dragonball Z Budokai: Tenkaichi	18 октября 2005	21 октября 2005
🕘	Jak X Combat Racing	18 октября 2005	
⚠	Shadow of the Colossus	18 октября 2005	
❓	The Warriors	18 октября 2005	
	Wild Arms: Alter Code F	18 октября 2005	
	World Championship Poker 2	18 октября 2005	
	World Poker Tour	18 октября 2005	
	Tony Hawk's American Wasteland	18 октября 2005	28 октября 2005
	SSX On Tour	21 октября 2005	21 октября 2005
	LA Rush	21 октября 2005	21 октября 2005
⚠	The Sims 2	24 октября 2005	4 ноября 2005
⚠	SoulCalibur III	25 октября 2005	11 ноября 2005
	Battlefield 2: Modern Combat	25 октября 2005	18 ноября 2005
	Spartan: Total Warrior	25 октября 2005	7 октября 2005
	Makai Kingdom: Chronicle of the Sacred Tome		28 октября 2005
	Scarface		28 октября 2005
	Pro Evolution Soccer 5		28 октября 2005
	Shrek: Super Slam	31 октября 2005	4 ноября 2005
🕘	Star Wars Battlefront II	31 октября 2005	31 октября 2005
	Shaman King - Power of Spirits		31 октября 2005
❓	Crime Life		31 октября 2005
	Dancing Stage Max		31 октября 2005
	Kaido Racer		31 октября 2005
	Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum		октябрь 2005
	World Rally Champtionship Evolution		октябрь 2005
	The Incredibles 2: Rise of the Underminer	1 ноября 2005	
	James Bond 007: From Russia with Love	1 ноября 2005	
⚠	Resident Evil 4		4 ноября 2005
	American Chopper: Full Throttle	7 ноября 2005	
🕘	Castlevania Curse of Darkness	8 ноября 2005	
	Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare	8 ноября 2005	
	GUN	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Harry Potter and the Goblet of Fire	11 ноября 2005	11 ноября 2005
🕘	The Matrix: Path of Neo	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Tom Clancy's Ghost Recon 3	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Fatal Frame III: The Tormented	14 ноября 2005	
	Shadow the Hedgehog	14 ноября 2005	25 ноября 2005
❓	Call of Cthulhu	15 ноября 2005	
⚠	Dragon Quest VIII	15 ноября 2005	
	Dynasty Warriors 5: Xtreme Legends	15 ноября 2005	
	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	MotoGP4	15 ноября 2005	
🕘	Need for Speed: Most Wanted	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	Suikoden Tactics	15 ноября 2005	
	True Crime: New York City	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	WWE Smackdown vs. Raw 2006	15 ноября 2005	
	LMA Manager 2006		18 ноября 2005
	Metal Gear Solid 3: Subsistence		18 ноября 2005
	Peter Jackson's King Kong	22 ноября 2005	30 сентября 2005
❓	50 Cent: Bulletproof	25 ноября 2005	25 ноября 2005
	The Chronicles of Narnia - The Lion The Witch & The Wardrobe	25 ноября 2005	25 ноября 2005
❓	Gauntlet: Seven Sorrows	12 декабря 2005	
🕘	Lara Croft Tomb Raider: Legend	14 декабря 2005	18 ноября 2005
	Drakengard 2	15 декабря 2005	
⚠	Kingdom Hearts 2	15 декабря 2005	
⚠	Prince of Persia 3	15 декабря 2005	28 октября 2005
	25 to Life		1 января 2006
	Jaws Unleashed	15 января 2006	
	Battlestations Midway		27 января 2006
	TOCA Race Driver 3		1 февраля 2006
	Phantasy Star Universe	14 февраля 2006	
	The Regiment		29 марта 2006
	Rampage: Total Destruction		1 квартал 2006
	Bully	15 апреля 2006	
🕘	Starcraft Ghost	1 июня 2006	
	Godfather	15 июня 2006	



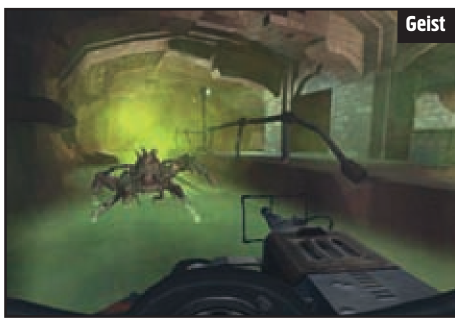
Xbox

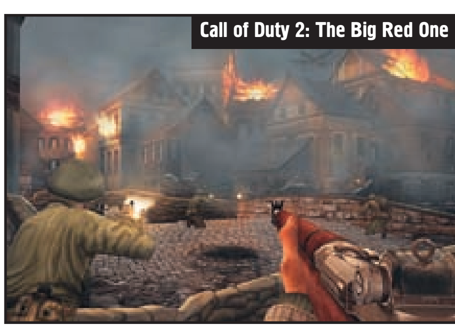
⚠	Kingdom Under Fire: Heroes	20 сентября 2005	7 октября 2005
	Mortal Kombat: Shaolin Monks	20 сентября 2005	30 сентября 2005
🕗	Ninja Gaiden Black	20 сентября 2005	
	Tak 3: The Great Juju Challenge	20 сентября 2005	
	Tiger Woods PGA Tour 2006	20 сентября 2005	7 октября 2005
	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	20 сентября 2005	14 октября 2005
⚠	Burnout: Revenge		23 сентября 2005
	NBA LIVE 2006	26 сентября 2005	7 октября 2005
🕗	Ultimate Spider-Man	26 сентября 2005	14 октября 2005
	Marvel: Rise of the Imperfects	27 сентября 2005	14 октября 2005
?	Sniper Elite	27 сентября 2005	
	Wallace & Gromit - The Curse of the Were Rabbit	28 сентября 2005	31 октября 2005
🕗	Far Cry Instincts	30 сентября 2005	30 сентября 2005
	Peter Jackson's King Kong		30 сентября 2005
	Gene Troopers		сентябрь 2005
	Knights of the Temple II		сентябрь 2005
	America's Army: Rise of a Soldier	4 октября 2005	30 декабря 2005
	Brothers In Arms: Earned In Blood	4 октября 2005	7 октября 2005
	Conflict: Global Storm	4 октября 2005	30 сентября 2005
	FIFA 06 (FIFA Soccer 2006)	4 октября 2005	30 сентября 2005
	Shattered Union	4 октября 2005	
	Serious Sam 2	10 октября 2005	
	Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	11 октября 2005	
🕗	DOOM 3: Resurrection of Evil	11 октября 2005	
	Ty 3 The Tasmanian Tiger	11 октября 2005	
	Blitz The League	15 октября 2005	
	Call of Duty 2: The Big Red One	15 октября 2005	18 ноября 2005
	Commandos Strike Force	15 октября 2005	
	Hitman Blood Money	15 октября 2005	
	LA Rush	15 октября 2005	21 октября 2005
	Samurai Shodown V	15 октября 2005	
	Crash Tag Team Racing	18 октября 2005	11 ноября 2005
	Tony Hawk's American Wasteland	18 октября 2005	28 октября 2005
	World Championship Poker 2	18 октября 2005	
	World Poker Tour	18 октября 2005	
?	TimeShift	20 октября 2005	
	The Warriors	21 октября 2005	21 октября 2005
	SSX On Tour	21 октября 2005	21 октября 2005
🕗	Dead to Rights 2		21 октября 2005
	Super League Rugby 2		21 октября 2005
	Battlefield 2: Modern Combat	24 октября 2005	18 ноября 2005
	The Sims 2	24 октября 2005	4 ноября 2005
	Spartan: Total Warrior	25 октября 2005	7 октября 2005
	Pro Evolution Soccer 5		28 октября 2005
	Scarface		28 октября 2005
	Crime Life		31 октября 2005
	James Bond: From Russia With Love	1 ноября 2005	18 ноября 2005
	The Incredibles 2: Rise of the Underminer	1 ноября 2005	
	Shrek: Super Slam	1 ноября 2005	4 ноября 2005
	Star Wars Battlefront II	1 ноября 2005	31 октября 2005
🕗	Castlevania Curse of Darkness	8 ноября 2005	
	Painkiller	8 ноября 2005	25 ноября 2005
	GUN	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Harry Potter and the Goblet of Fire	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	The Matrix: Path of Neo	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Tom Clancy's Ghost Recon 3	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Shadow the Hedgehog	14 ноября 2005	25 ноября 2005
	Dance Dance Revolution Ultramix 3	15 ноября 2005	
	Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	Need for Speed: Most Wanted	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	True Crime: New York City	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	Blazing Angels: Squadrons of WWII		18 ноября 2005
	The Chronicles of Narnia - The Lion The Witch & The Wardrobe	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	50 Cent: Bulletproof	25 ноября 2005	25 ноября 2005
	Combat Elite WWII Paratroopers		2 декабря 2005
	Gauntlet: Seven Sorrows	12 декабря 2005	
	Lara Croft Tomb Raider: Legend	14 декабря 2005	21 апреля 2006
	Prince of Persia 3	14 декабря 2005	28 октября 2005
	Fear & Respect		4 квартал 2005
	25 to Life		1 января 2006
?	Jaws Unleashed	15 января 2006	
	Battlestations Midway		27 января 2006
	Starcraft Ghost	1 июня 2006	
	Godfather	15 июня 2006	



GameCube

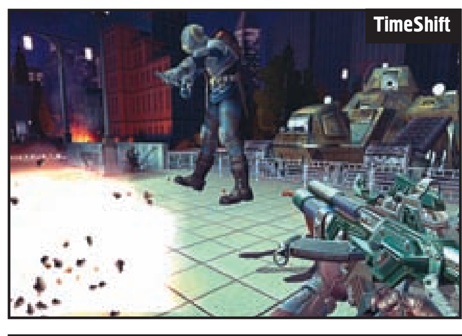
	X-Men Legends II: Rise of Apocalypse	20 сентября 2005	14 октября 2005
	Tak 3: The Great Juju Challenge	20 сентября 2005	
	Tiger Woods PGA Tour 2006	20 сентября 2005	7 октября 2005
	NBA LIVE 2006	26 сентября 2005	7 октября 2005
	Ultimate Spider-Man	26 сентября 2005	14 октября 2005
	Marvel Nemesis: Rise Of The Imperfects	27 сентября 2005	14 октября 2005
	Bratz: Rock Angelz	4 октября 2005	
	FIFA 06 (FIFA Soccer 2006)	4 октября 2005	30 сентября 2005
	Geist		7 октября 2005
	Ty 3 The Tasmanian Tiger	11 октября 2005	
	Lego Star Wars	14 октября 2005	
🕗	Call of Duty 2: The Big Red One	15 октября 2005	18 ноября 2005
	Fire Emblem: Path of Radiance	17 октября 2005	
	Crash Tag Team Racing	18 октября 2005	11 ноября 2005
	Tony Hawk's American Wasteland	18 октября 2005	28 октября 2005
	SpongeBob: Lights, Camera, Pants	19 октября 2005	
	SSX On Tour	21 октября 2005	21 октября 2005
	The Sims 2	24 октября 2005	4 ноября 2005
?	Spartan: Total Warrior	25 октября 2005	7 октября 2005
	Peter Jackson's King Kong		26 октября 2005
	Shrek: Super Slam	31 октября 2005	4 ноября 2005
🕗	James Bond: From Russia With Love	1 ноября 2005	18 ноября 2005
	Harry Potter and the Goblet of Fire	8 ноября 2005	11 ноября 2005
	GUN	11 ноября 2005	11 ноября 2005
	Shadow the Hedgehog	14 ноября 2005	25 ноября 2005
	Need for Speed: Most Wanted	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	True Crime: New York City	15 ноября 2005	25 ноября 2005
	The Chronicles of Narnia - The Lion The Witch & The Wardrobe	17 ноября 2005	25 ноября 2005
	Prince of Persia 3	15 декабря 2005	28 октября 2005
⚠	The Legend of Zelda: The Twilight Princess		17 февраля 2006
	Starcraft: Ghost	1 июня 2006	10 марта 2006
	Rampage: Total Destruction		1 квартал 2006


Geist


Call of Duty 2: The Big Red One




Asterix & Obelix XXL 2: Mission Las Vegum


TimeShift


The Nightmare Before Christmas: Oogie's Revenge

SeaRaptor

Moscow Fighting Arena 2005

Для того чтобы побеждать в файтингах, не достаточно много тренироваться.
Нужно найти себя в игре, олицетворить свой стиль и характер.
Ведь игра - это отражение реальности.
Red Rat, участник MFA 2005

В последние выходные ушедшего лета многим любителям крепких виртуальных драк не пришлось скучать. 27 и 28 августа в московском клубе NetLand прошел ежегодный турнир по файтингам - MFA 2005. Организатором выступил перспективный проект Fighting.ru.

MFA 2004 стал первым крупным турниром по файтингам в России. Высокий уровень организации, более ста участников, целых пять дисциплин и 15 номинаций запомнились как игрокам, так и болельщикам. Перед организаторами стояла непростая задача, с которой они справились: серия турниров прошла успешно, если не обращать внимание на некоторые недочеты.

Минул год, опыта у игроков и организаторов прибавилось, прошлые ошибки были учтены, и клуб NetLand, расположенный в самом центре Москвы, вновь принял 144 участника из 21 города России и ближнего зарубежья, что стало рекордом для подобных мероприятий. Предстояло определить сильнейших в 10 дисциплинах по 8 файтингам: Tekken 5, SoulCalibur II, The King of Fighters 2002, The King of Fighters NeoWave, Guilty Gear XX#Reload, Street Fighter III: 3rd Strike, The Rumble Fish, Garou: Mark of the Wolves. Может показаться необычным отсутствие в этом списке таких популярных игр, как Mortal Kombat или Virtua Fighter, но состав дисциплин был подобран на основе результатов голосования, проведенного в интернете среди участников MFA 2005. Абсолютным рекордсменом по популярности стал Tekken 5, в соответствующем турнире приняло участие 63 человека.

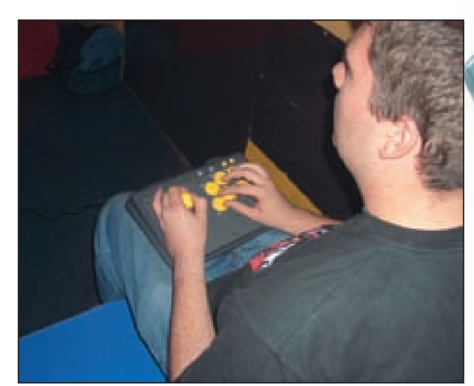


Глазами очевидца

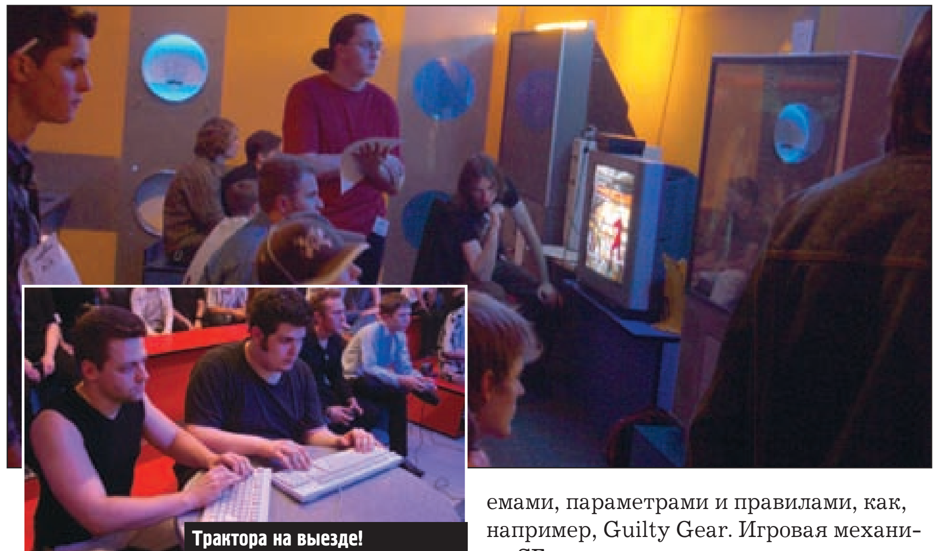
Несмотря на столпотворение в зоне ожидания, участники вели себя дисциплинировано. Организаторы постарались свести промежутки между боями к минимуму. Для состязаний было установлено пять консолей PS2, каждую обслуживал отдельный судья. Новые пары для спарринга объявлялись чуть ли не каждые полминуты и за динамичной таблицей участников турнира было невозможно уследить. Все проходило планомерно и быстро, только успевала отыграть предыдущая пара, как ее место занимала следующая. В результате за два дня было сыграно десять турниров по системе Full double elimination.

В отличие от многочисленных регулярных турниров, MFA выглядит достойно и профессионально. Это действительно то мероприятие, где игрок может показать все, на что способен. По сути, это главный экзамен года для файтеров всей страны, где можно продемонстрировать


Настоящие чемпионы используют серьезные контроллеры







Трактора на выезде! Тоже, между прочим, чемпионы

мастерство и завоевать уважение. Не обошлось и без сюрприза: москвичи остались без первого места в двух турнирах по GGXX#R. Столичный клан SaintTrinity на удивление легко уступил победу иногородним друзьям и остался без большого кубка.

Больше, чем развлечение

Истории консольного киберспорта в нашей стране просто нет, она начинает твориться сейчас. Пусть пока на уровне менее престижном, нежели большие турниры WCG для PC. Быстро растет количество игроков, для которых файтинги стали серьезным увлечением.

Многим может показаться странным, что в рамках MFA 2005 проводился турнир по играм Street Fighter III: 3rd Strike или по The King of Fighters 2002, ведь эти классические рисованные сериалы новому потребителю практически не известны. Победитель в турнире по SF III - Nicola, игрок с десятилетним стажем, так прокомментировал интерес к ним: "Прелесть и бессмертие серии SF заключается не только в безупречном балансе или дизайне, она, прежде всего, в простоте. SF не переполнен многочисленными приемами, параметрами и правилами, как, например, Guilty Gear. Игровая механика SF настолько же проста и понятна новичку, насколько сложна и глубока для опытного файтера. Вокруг рождаются и умирают новые игры, появляются новые поколения железа, а SF, практически не меняясь, по-прежнему свеж и популярен. Это первый настоящий файтинг, и он будет жить вечно". Благодаря SF и KoF произошло разделение игроков на старую и новую школу файтеров, что можно было четко проследить по возрасту участников.

Мастерство состязавшихся оттачивалось не один год. Опыт файтера складывается из многочасовых тренировок, сотен поражений и десятков поломанных джойстиков. Файтинг-клубов или специальных залов аркадных автоматов у нас нет, а большинство популярных игр этого жанра не имеют сетевой поддержки, поэтому отечественные игроки чаще всего кучкуются по территориальному принципу.

Такие группы зачастую встречаются только на турнирах. У каждой - свой опыт, свои хитрости, свои пути к победе.

Будущее киберспорта

Примерно раз в месяц проходит турнир по какой-либо виртуальной драке. Если этот турнир устраивает Fighting.ru, то очки, заработанные игроками, идут в общий зачет, а позже на специальном финале выявляется сильнейший. Такая система дает неплохие шансы всем желающим и, главное, служит отличной предпосылкой для создания национальной файтинг-лиги. На сегодняшний день сборной России по файтингам не существует, и как следствие - мы не участвуем в международных турнирах. Но у нас еще все впереди, и турниры ждут новых бойцов. ©

Девушки, играющие в файтинги, - редкость, а девушки, принимающие участие в турнирах, - редкость вдвойне. Phate одержала всего одну победу в Tekken 5, но зато какую

Кусочек славы

Наш отчет был бы неполон без списка победителей.

TEKKEN 5
(всего участвовало 63 игрока)
1. Velone
2. Leon
3. Immortal

TEKKEN 5 3V3 TEAM
(20 команд)
1. CommandList: Velone, Linteck, Ryan
2. IndyukFinest: .A., Belial, Bolt
3. AkiraTeam: Akira, Devil, Z men

SOULCALIBUR II
(38 участников)
1. OnYourMark
2. Llanowar
3. Belial

THE KING OF FIGHTERS 2002
(21 участник)
1. $exy Boy
2. Slayer Moon
3. kml

THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE
(22 участника)
1. Slayer Moon
2. $exy Boy
3. Zelost

GUILTY GEAR XX#RELOAD
(56 участников)
1. Skywalker
2. Xa-happy
3. OverKilL

GUILTY GEAR XX#RELOAD 3V3 TEAM
(18 команд)
1. Chg: Frozenheart, Templar, MegaLamer
2. SaintTrinity: Nicola, Red Rat, Xa-happy
3. DrunkenMasters: VED, OverKilL., Sting

STREET FIGHTER III: 3RD STRIKE
(30 участников)
1. Nicola
2. LoLo
3. Bes

THE RUMBLE FISH
(12 участников)
1. Xa-happy
2. Random Fighter
3. Aerond

GAROU: MARK OF THE WOLVES
(28 участников)
1. Xa-happy
2. Shtaket
3. H_Hunter

Как видно из списка, особого внимания заслуживают товарищи Xa-happy, $exy Boy и Slayer Moon, которые ухитрились завоевать призовые места сразу в нескольких номинациях.

Good Hobbit

Карманные глубины

Первого сентября в Европе была официально представлена Sony PSP. Девятого сентября - в России. Дождались... С момента выхода приставки в Японии прошло всего десять месяцев (девять с половиной, если точно). Это, конечно, прекрасно. Давайте, однако, разберемся, что такое PSP - что у нее внутри, как это "внутри" работает и как нам с этим жить.

Разночтения

Если PlayStation 2 в народе окрестили "тостером Дарта Вейдера", то для PSP подходящего эпитета пока не нашлось. Маленькая, черная, блестящая. Плоская. С большим экраном и интересными, хотя подчас неожиданными, возможностями. Внутри PSP находится самая натуральная PS2 - компактная, с несколько ограниченными возможностями, но PS2. К сожалению, в оригинальные PS2-игры на ней играть не получится. Это плохо. Зато разработчикам не так уж и сложно делать игры для PSP. Это хорошо.

В природе существует три версии PSP - японская, американская и европейская. Главное их отличие - региональное кодирование. К счастью, игр это не касается - любая консоль может играть диски любой версии, будь то японская, корейская или американская. Это замечательно, особенно если вы знаете японский (не секрет, что огромное количество игр, выходящих в Японии, никогда не переводятся на другие языки, и играть в них, естественно, могут только японцы и страстные японофилы). Региональное кодирование влияет только на воспроизведение UMD-видео (об этом дивном новом формате видеозаписи - чуть ниже. Японская версия также отличается от остальных раскладкой клавиатуры (O - подтверждение, X - отмена; в Европе и Америке наоборот: X - подтверждение, O - отмена). Так что если вы не собираетесь смотреть на PSP кино, то можете на эти мелочи не обращать внимания. Если собираетесь - обзаводитесь европейской либо японской. Понятно, что "неевропейские" консоли у нас официально не продаются, но случаи - они ведь разные бывают. Русский язык в меню поддерживают все версии, наряду с китайским и итальянским.

Поиск предназначения

PSP умеет делать гораздо больше вещей, чем мы привыкли ждать от портативной консоли. Помимо игр, PSP умеет воспроизводить видео, музыку, показывать фотографии, а также шустрить по интернету. Набор функций меняется от прошивки к прошивке (об этой интересной особенности консоли мы расскажем отдельно), но существующий порядок вещей таков:

★ **музыка:** поддерживаются форматы MP3 и WMA. В прошивке 2.0 добавлена поддержка ATRAC (да-да, мини-диски от Sony). Никаких особенных изысков - просто бросаем песни в папку /PSP/MUSIC/ - и у нас в руках полноценный MP3-плеер. Можно (и настоятельно рекомендуется) обзавестись выносным пультом управления. Ну и мемори-стик (Memory Stick) понадобится.

★ **видео:** тут все хитрее. Либо UMD-видео, либо специальный формат MP4. Обыкновенные AVI и MPEG, к сожалению, не поддерживаются. Надо пережимать. К счастью, существуют хорошие бесплатные перекодировщики, например, PSP Video 9. Он не только отконвертирует видеофайл в нужный формат, но и зальет его на мемори-карту в нужную директорию. Надо только немножко подождать - конвертация видео - процесс небыстрый даже на самых мощных компьютерах.





★ **интернет:** каждая PSP без особых усилий может выходить в интернет. Достаточно обзавестись так называемой "точкой доступа" (по другой версии - "Wi-Fi роутером") и обновить прошивку до версии 2.0. Через интернет или при помощи UMD с игрой, где эта самая версия заботливо кем-то положена. Впрочем, и без доступа к интернету приставка может соединяться с другими ей подобными. Это позволяет устраивать беспроводные игрища в закрытых (погоды нынче не слишком располагают к длительному нахождению на природе) помещениях. До 16 человек - если, конечно, игра столько поддерживает.

★ **дополнения:** один из главных аргументов нелюбителей консолей - "а к вашим приставочным играм все дополнения только на отдельных дисках и за отдельные деньги!" - больше не работает. Дополнения можно качать из интернета, хранить на мемори-карточке и подключать по желанию. Пока все это работает только с игрой WipEout Pure, ну да лиха беда начало. А начало, как мы видим, положено.



Круглое - вращать

UMD... Что такое? CD понятно, DVD тоже. А это? Расшифровывается это как Universal Media Disc (универсальный медиа-диск), и представляет собой... Пришло время открыть вам страшную тайну: UMD на самом деле является почти обыкновенным DVD, только маленьким (60 мм) и в защитной упаковке. Компания Sony не то, чтобы скрывает это, но - не афиширует. Влезает на этот урезанный DVD 1,8 гигабайта данных и приблизительно столько же - кино. Со всеми прелестями типа дополнительных звуковых дорожек и субтитров. Как и полноразмерный DVD, UMD обладает неприятной особенностью - зональным (региональным) кодом. Диск, купленный в США, невозможно посмотреть на европейской PSP, и наоборот.

Ходят упорные слухи, что "Сони" собирается выпустить бытовой (подключаемый к телевизору) UMD-плеер. Также ходят не менее упорные слухи, что в конце августа в Гонконге были замечены первые пиратские UMD по три доллара за штуку. Подтверждения пока нет. Однако "Сони" с такой силой продвигает новый формат... Делать это ради одной, пусть даже и очень хорошей консоли? До конца года только в Европе выпустят не меньше тридцати дисков с фильмами и концертами.

Прямоугольное - читать

Без мемори-карты PSP не может ничего. Почти ничего. Даже игру сохранить нельзя. Не говоря уже о музыке и обновлениях-дополнениях. Зато с мемори-стиком... с ним жизнь становится значительно веселее. Да, Memory Stick. Форматы Compact Flash или Secure Digital, конечно, гораздо удобнее (хотя бы оттого, что гораздо чаще встречаются), но мемористик - формат, официально поддерживаемый "Сони"... Корпорации. Дзайбацу, как ласково зовут их японцы.

Кройка и шитье

Перепрошиваемая консоль, вернее, консоль с обновляемым программным обеспечением - это, конечно, хорошо. Но не всегда. В случае с PSP обновление прошивки - это очень хорошо. Но не для всех. И нет, сейчас мы говорим не о любителях поиграть забесплатно (слово "пиратство" тут неприменимо в силу ряда причин, о которых не место и не время сейчас распространяться). Ситуация с прошивками на данный момент (конец сентября) такая: существуют основные версии 1.0, 1.5 и 2.0 и промежуточная 1.52. 1.51 тоже встречается, но крайне редко. Первые японские консоли продавались с прошивкой версии 1.0. Работала эта версия достаточно нестабильно, к тому же всякие любознательные люди очень быстро научились запускать на ней любой программный код. Появились самодельные игры, эмуляторы других консолей (NES, SNES, SEGA Megadrive2), и, конечно, возможность запускать игры с мемори-карты. "Сони" выпустила версию 1.5, в которой лазейку перекрыли. Но ненадолго.



Value Pack. Кроме самой консоли, в него входят пульт, наушники, мемори-карта на 32 Мб и чехол

Уязвимость была обнаружена, описана, и - те же приложения стали запускаться в новой версии. Гораздо более стабильной. "Сони" обиделась и выпустила прошивку 1.52, в которой все лазейки были надежно перекрыты. Ну, и несколько мелких багов исправили. И, наконец, в конце августа вышла полноценная новая версия 2.0. В ней появились нормальный браузер и поддержка формата ATRAC, также было исправлено еще несколько багов. В Европе, впрочем, консоли поступили в продажу с прошивкой версии 1.52. Единственное, хотя и сомнительное достоинство этой прошивки состоит в том, что ее можно (хотя и очень непросто) вернуть к состоянию 1.50. Для этой операции требуются два UMD, кусок скотча, немножко ловкости и железные нервы. Если что-то пойдет не так, пытливый естествоиспытатель может получить либо PSP с прошивкой 2.0, либо мертвую PSP. В случае же удачного исхода естествоиспытатель теряет возможность запускать свежевышедшие игры - потому что игры эти требуют прошивки 1.52. Скоро, видимо, будут требовать 2.0.

Гонки на выживание

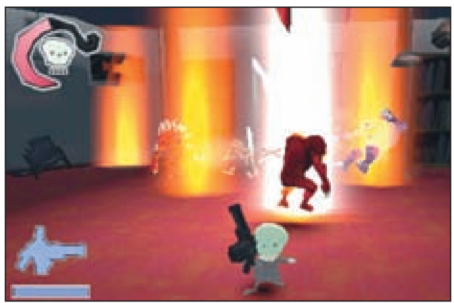
Консоль делают игры. Без игр никакая, даже самая замечательная приставка, не выживет. В самом деле, ведь не из-за возможности смотреть видео на бегу люди покупают PSP? А с играми, увы, ситуация довольно печальная. Если за месяц до европейского релиза эта ситуа-




Пульт и наушники продаются отдельно. Или в Value Pack


Mercury. Ртутный шарик, дальний родственник Пакмена






Осторожно, жаба! Может задушить. Medievil: Resurrection

ция описывалась словом "катастрофическая", то сейчас вместо него можно подставить слово "неудовлетворительная". Прогресс, как видите.

Шесть недель назад можно было перечислить все сколько-нибудь заметные релизы для PSP на одной странице журнала, причем с довольно подробными описаниями. И восемь из этих двенадцати были аркадными гонками. К настоящему моменту положение несколько выправилось, но все равно - гонки! Много гонок! Ridge Racer, WipEout Pure, Need for Speed Underground Rivals, Twisted Metal: Head On, Midnight Club: DUB Edition... Позже к ним добавились F1 Grand Prix, Burnout Legends и Gripshift. И знаете, что самое страшное? Половина из этих игр - даже не римейки, а просто перенесенные на PSP игры для второй PlayStation. Burnout, например, вообще ничем не отличается от PS2-версии. Хотя, конечно, играть в него весело, особенно в мультиплеер. А вот незаслуженно забытый на больших консолях Wipeout хорош в любом режиме, хотя в нем появились, скажем так, некоторые сложности с управлением.

Вышло несколько шутеров. Rengoku, Dead To Rights: Reckoning, Coded Arms. В последние два даже можно играть. Но недолго. Когда удивление самим фактом того, что такая большая трехмерная игра поместилась в такую маленькую плоскую коробочку проходит, становится скучно. Ну, побегать. Ну, пострелять. Тоска. К тому же - переделка PS2-версий. А где эксклюзивы, спрашивается?

А есть. Medievil: Resurrection и Death Jr. - вполне приличные игры от Namco. Не Devil May Cry (обещают, кстати, выпустить, но когда - неизвестно), не Viewtiful Joe и даже не Ratchet&Clank, но все же достойные, аккуратно сделанные игры. Яркие, цветастые, немножко несбалансированные - но хорошие. Особенно на общем фоне.

Головоломки. Их две - Lumines и Archer McLean Mercury. Очень разные, но очень хорошие. Первая описана в этом номере, а вторая... Представляете себе Пакмена из жидкого металла? Да еще и управлять им нужно, наклоняя лабиринт. И главное - не расплескать! Хорошая головоломка. Сложная.

RPG, стратегии, файтинги... Их нет. Обещают, что будут, но пока ничего не видно. Ну, в Dynasty Warriors есть "элементы тактики". Есть Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower - плоский файтинг от Capcom, без особых изменений перенесенный с PS2.

Ролевые игры есть. В Японии. На японском. Их вот-вот должны выпустить погулять по европейскому рынку, но... Есть, конечно, Untold Legends: Brotherhood of the Blade, но называть ее "ролевой" мы бы поостереглись. Так и Diablo в ролевые игры угодит. Это же rogue-like, "мочи-их-всех". Забавно, но не более того. Покупать имеет смысл, только если вы любитель Diablo и подобных. Оно даже по сети (беспроводной, конечно) играется точно как Diablo II!

Не стоит забывать и про Metal Gear Ac!d. Жанровая принадлежность этого чуда определению не поддается, но фанаты серии Metal Gear будут рады. Они, собственно, уже. Хидео Кодзима готовит вторую часть.

О спортивных играх мы лучше помолчим. Кому интересен американский футбол? Ну, есть еще баскетбол, конечно. Есть хоккей и теннис. Футбол, который соккер. Помянутая выше "Формула-1". На о-очень большого любителя. Любители, конечно, найдутся.

Ждем. И, стиснув зубы, наворачиваем круги в разнообразных гонках. И надеемся на лучшее. В конце октября выходит GTA: Liberty City Stories. Только на PSP. Консоль стоит покупать хотя бы ради этой игры. ©



Эта белая коробочка подозрительно напоминает PSP. Подождите, это и есть PSP. Просто белая

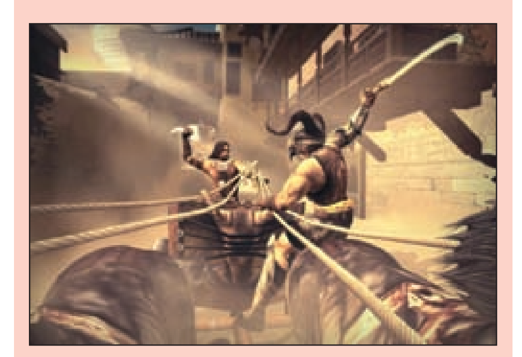
RPG новой эпохи. Трехмерная, переносная, но все с теми же паучками. Untold Legends

Twisted Metal. Как мы помним, это - не гонка. Это гонка с ракетами и пулеметами

- ADVENT SHADOW



- PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES



- BLACK
- STARCRAFT: GHOST
- JAK X: COMBAT RACING



- SWASHBUCKLERS: BLUE & GREY
- CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS



- LORD OF THE RINGS: TACTICS
- SOCOM: U.S. NAVY SEALS FIRETEAM BRAVO

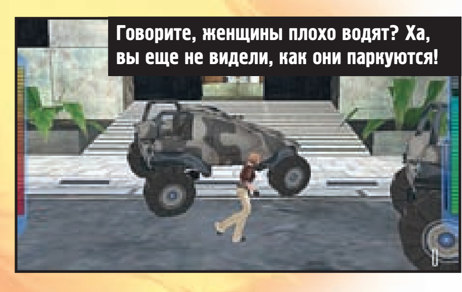


Звездная тень

Теперь представьте, что в Большой Вселенной живут другие существа типа Универсума. Они не всегда ладят между собой, может быть, просто играют, но их взаимодействие - назови его Войной, Игрой, Разговором или Наслаждением - всегда нарушает работу "клеток" взаимодействующего организма.
Василий Головачев. "Реликт"

Один из неписаных законов индустрии видеоразвлечений гласит, что глобальность сюжета может вытянуть любой посредственный проект. Однако практика показывает, что даже из этого фундаментального и, казалось бы, неоспоримого правила бывают досадные исключения.

Жанр	Action
Издатель	Majesco
Дата выхода	февраля 2006
Сайт	www.adventshadow.com

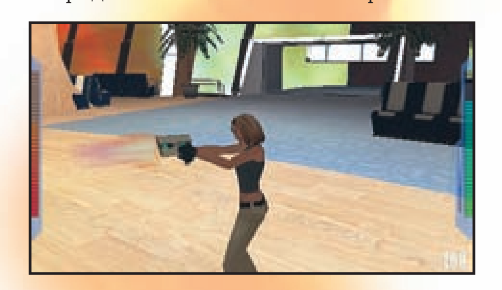

Говорите, женщины плохо водят? Ха, вы еще не видели, как они паркуются!

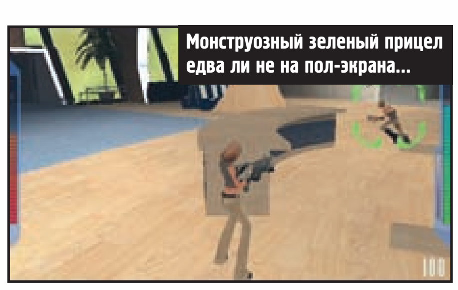
Первая игра серии Advent Trilogy под названием Advent Rising (подробнее о ней - в разделе Review) доказала, что пресловутая эпичность не всегда является панацеей от коммерческого провала. Из-за посредственной реализации и множества недоработок AR не снискала успеха, на который рассчитывали разработчики. Однако Majesco это не смущает. Мало того, что остается в силе производственная установка создать два сиквела, девелоперы хотят расширить мир Advent Trilogy за счет сюжетных ответвлений, первым из которых станет Advent Shadow для PSP.

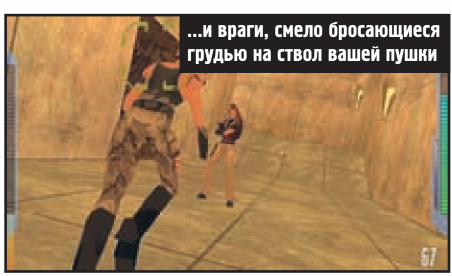
Разработчики ставят задачу не только получить дополнительную прибыль, но и раскрыть характер одного из персонажей - Марин Стил. Как и подобает героине любого экшна, одетая в вызывающе обтягивающие джинсы барышня не раз продемонстрирует чудеса акробатики и умение обращаться со всеми видами огне- и плазмострельного оружия. Думается, что AS станет фееричным шутером, основательно утяжеленным псевдоэпическим сюжетом. По сценарию, пилот-наемник Мара спасается от некой враждебной организации, с которой ей предстояло вести переговоры. Поскольку на большинстве скриншотов девушка позирует, увешавшись внушительного размера пушками, можно предположить, что переговоры прошли не так, как хотелось бы. В процессе бегства она попадет в эпицентр вторжения Искателей, где познакомится с главным героем Advent Rising - Гидеоном Вейтом.

Вице-президент отдела маркетинга Majesco Кен Голд уверен, что технологические возможности PSP позволят сделать проект таким же кинематографичным, как игры основной трилогии. Также он считает, что AS просто-таки обречена на успех. Один из создателей Advent Trilogy Дональд Мастард сообщил, что они использовали старый костяк игрового процесса, "облепив" его энным количеством новых элементов. Принимая во внимании "успех" Advent Rising, подобные утверждения отнюдь не вселяют оптимизма. У AS есть все шансы повторить судьбу своей сестры на Xbox, если только разработчики не пересмотрят подход к созданию очередной части Advent'а.

На текущий момент AS выглядит посредственно. Тотальное отсутствие сглаживания кривых, бедные на мелкие детали локации и оставляющие желать лучшего текстуры. На некоторых картинках видно, как Марин целится из очередного атомного по-стене-размазывателя в каких-то личностей подозрительной наружности. Солдат Искателей замечено не было. Впрочем, Advent Rising, несмотря на технологическое превосходства Xbox, тоже не мог похвастаться сногсшибательным визуальным рядом и привлекал внимание разве что качеством спецэффектов. Скорее всего, Advent Shadow получится таким же.




Монструозный зеленый прицел едва ли не на пол-экрана...


...и враги, смело бросающиеся грудью на ствол вашей пушки

Можно предположить, что от AS вряд ли стоит ждать откровений, однако кое-чем разработчики смогли нас заинтересовать. Например, обещано несколько новых средств передвижения, включая бронированные мотоциклы, танки и истребители. Плюс великолепный саундтрек в исполнении 70-piece Hollywood Orchestra. Надеемся, что на этот раз девелоперы не будут пихать захватывающие дух музыкальные композиции в каждую мизансцену вне зависимости от того, стоит она этого или нет. Не совсем понятно заявление о том, что геймерам предстоит развивать у виртуального альтер эго сверхчеловеческие способности. Пройдя сокращенный курс инопланетной псионики, Марин освоила искусство телекинеза вкупе с другими парапсихологическими навыками не хуже Гидеона и горит желанием продемонстрировать, чему научилась. Любопытно, как сценаристы намереваются обыграть этот момент.

Честно говоря, очень хочется написать сакраментальное "поживем - увидим". Возможно, в Advent Shadow для PSP разработчики воплотят то, что они упустили при создании Advent Rising. В любом случае, им предстоит грандиозная работа над ошибками. ©



Олег "Rogue" ГАВРИЛИН



Prince of Persia: The Two Thrones

Дом летающего ПРИНЦА с разящими клинками

Жанр Action
Издатель Ubisoft Entertainment
Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа IV квартал 2005
Дата выхода PS2, Xbox, GC, PSP
Сайт www.princeofpersiagame.com

Условно геймеров можно разделить на две категории. В первую входят те, кто познакомился с персидским принцем более пятнадцати лет назад. Почему-то светловолосый (или, как нынче модно говорить, пергидрольный) арабский юноша в белом одеянии спасал даму сердца на целой куче платформ того времени. Второй лагерь составляют представители нового поколения, которые знать не знают об игре-прародительнице или же слышали о ней от своих родителей и старших товарищей. Но это нисколько не мешает молодой поросли рубиться в "Принца" с тем же самозабвением. Только в интерпретации Ubisoft Montreal это уже совсем другой персонаж: пылкий влюбленный превратился в закоренелого мастера акробатических этюдов и боя на мечах.

Ветер перемен

Появившийся почти три года назад Prince of Persia: Sands of Time произвел настоящий фурор. Разработчики взяли за основу лишь малую часть старых канонов и наполнили их молодецкой удалью. Принц не крался вдоль холодных кирпичных стен, а словно лихой кавалерист, гнал по локациям и кромсал на корейскую морковку толпы встававших на его пути врагов. Стоит ли ругать разработчиков за отход от былых традиций? Думаем, нет. Статистика продаж недвусмысленно дает понять, что народу смена стиля пришлась по душе. Фактически канадцам удалось возродить сериал заново.

По тем же лекалам строилось и вышедшее прошлой осенью продолжение под названием Warrior Within. Конечно же, отсутствие эффекта новизны сделало свое неблагодарное дело, но в целом все получилось очень мило и красиво. Видимо, руководство Ubisoft Entertainment решило, что момент пресыщения, после которого пусть и качественный, но все-таки однотипный продукт начинает казаться на вкус хуже горькой редьки, еще не наступил. Недолго думая, они дали зеленый свет старту работ над третьей частью.

Разбежавшись, прыгну со скалы

The Two Thrones начнется с того места, где закончился Warrior Within. Все еще переполненный злостью защитник униженных и оскорбленных на пару с красавицей Кайлиной отправляется в Вавилон. Только вместо благодушного приема парочку ожидают пудовые кандалы плюс четыре сырых угла в местной кутузке. Принцу так и вовсе грозит смертная казнь. Оказывается, за то время, что он экспериментировал с песками времени, возникла его злая копия. Двойник успел так сильно насолить населению города, что каждый житель с улюлюканьем и радостными криками посмотрит на публичное приведение приговора в действие. Вот и приходится девушке прыгать со скалы в морскую пучину (именно такой нестандартный способ спасения возлюбленного был показан на выставке E3) и тем самым вновь активировать таинственные пески времени.


Я ужас, летящий на крыльях арабской ночи


Гром гремит, земля трясется - это черный принц несется

АВТОР
Владимир ЧАПЛЫГИН

Prince of Persia: The Two Thrones





За главным героем в порыве мести гонится рогатый муж одной из местных красавиц

А дальше события напоминают знаменитую фразу "Упал, очнулся - гипс". Принц приходит в себя и не узнает знакомые с детства места. Вавилон объят пламенем войны. Улицы затянуты дымом пожарищ, часть домов разрушена, а по дорогам бродят хорошо знакомые желтоглазые твари. Догадайтесь с трех раз: кто тот единственный человек на свете, который способен спасти ни в чем не повинных горожан от полного уничтожения? Это он, это он, наш персидский, гм, почтальон!

Шампунь и кондиционер в одном флаконе

Дальше начинается самое интересное. Кто его знает, как там устроены пески времени, но получилось так, что в одном персонаже уживаются сразу два человека: хороший из настоящего и плохой из альтернативной реальности. Как они разбираются друг с другом, мы узнаем только после появления игры в продаже, пока нам известно лишь то, что "2 в 1" куда лучше справляется с разношерстными противниками.

На Games Convention 2005 геймерам намекнули, что придется сразиться с великаном. Существо еще то… Из спины, словно мелкие иголки, торчат стрелы (наверное, прощальные послания от тех, кто до этого тщетно пытался одолеть громадину), да и ростом он превосходит атлетично сложенного арабского царевича раз эдак в десять.

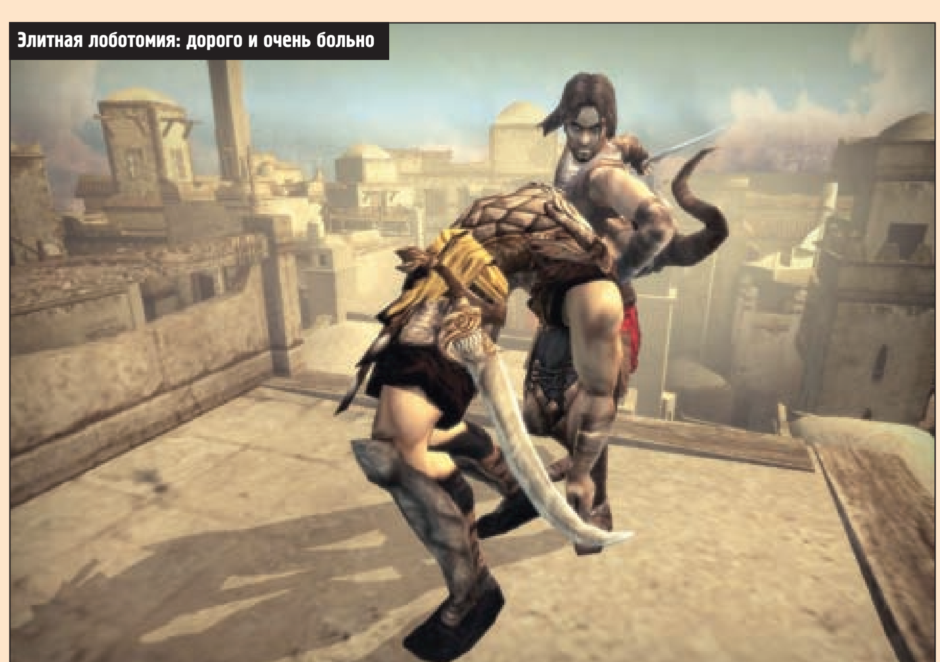
Впрочем, принц тоже не лаптем щи хлебает. Теперь в одной руке он держит цепь с небольшими лезвиями. Штука полезна как в бою, так и для выполнения сложных акробатических приемов. Например, с ее помощью можно зацепиться за колонну а-ля Индиана Джонс с его кнутом. Также это оружие сгодится для ведения боев на дальней дистанции. Стоящие вдали супостаты так и просят срубить им шеи или же насадить их тушки на острый конец цепи.

Движение рационализаторства набирает обороты

Разработчики учли критику "стариков". Оригинальный Prince of Persia ну никак не относился к категории зубодробительных экшнов, поэтому в его наследника добавят щепотку stealth-элементов. В игре появится сразу несколько средств для бесшумного уничтожения противников. В принципе, любое холодное оружие подпадает под данное определение. Но почему-то раньше наш персонаж предпочитал бросаться в драку с открытым забралом. Теперь он научился подкрадываться к врагу сзади или же незаметно сигать на него сверху и по самую рукоять вонзать в спину лезвие кинжала.

Вот еще один вариант умерщвления жертвы: после небольшой пробежки по вертикально стоящей стене принц спрыгивает на лестницу и не хуже заправского игрока в "Море волнуется раз" замирает в неподвижной позе. Путь к цели





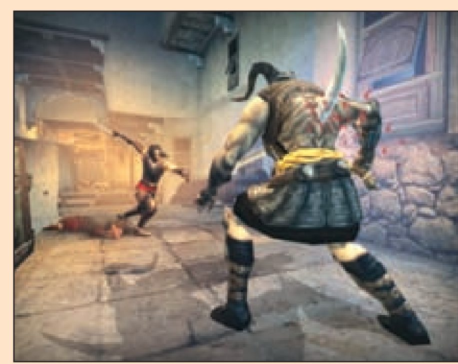
Элитная лоботомия: дорого и очень больно

Prince of Persia: The Two Thrones


Ловитесь, принцы, большие и маленькие

И НАШИМ, И ВАШИМ

Предыдущие эпизоды Prince of Persia разительно отличались друг от друга в плане звукового сопровождения. В первой части царили ненавязчивые восточные мотивы, а во вторую каким-то странным образом пробрались рокеры с гитарами. Музыка в The Two Thrones будет представлять собой что-то промежуточное.



прикрывает прохаживающийся туда-сюда грозный стражник. И что делает наш герой? Он попросту тревожит своим внезапным появлением сидящих неподалеку птичек. Птахи взмывают в воздух, охранник на мгновение отвлекается, но этого вполне достаточно для того, чтобы сократить расстояние и нанести разящий удар длинным изогнутым мечом. В отличие от Tom Clancy`s Splinter Cell, геймплей не строится на обязательном скрытном прохождении. Вы по старинке сможете одолеть тот же самый эпизод с помощью отчаянной атаки лоб в лоб.

Эх, прокачу!

Поклонникам Medal of Honor и Call of Duty очень нравится, когда их ненаглядный FPS-сериал превращается в эдакий симулятор езды на различных видах боевой техники. The Two Thrones, конечно же, ко Второй мировой не имеет никакого отношения, но этот факт нисколько не помешал разработчикам позаимствовать у коллег по action-цеху удачную фичу. Только вместо грузовиков и танков в смертельных заездах по городу принимают участие колесницы.

По ходу сверхскоростного движения главному герою приходится бодаться с соперниками (лучший способ избавиться от назойливого преследователя - впечатать его повозку в стену), пригибаться под стрелами, уворачиваться от сыплющихся с неба огненных каменюк, лупить кнутом незваных пассажиров и перепрыгивать через огромные рвы.

Место сбора - Вавилонская башня

При разглядывании скриншотов создается ощущение, что программисты максимально использовали технические возможности ныне здравствующих приставок. Повышенное внимание разработчики уделили возведению обшарпанных стен Вавилона. Источниками вдохновения послужили такие древние города, как Каир, Медина и Касабланка. Улицы специально окрасили в желто-коричневые тона и покрыли вековым слоем бархатной пыли. Самая главная достопримечательность - Вавилонская башня. Она видна практически из любой части города, прыгаете ли вы с крыши на крышу или же несетесь во весь опор в колеснице.

Красивые дворцы в так называемом Верхнем городе (район для богачей и вельмож) сменяются бедняцкими подворотнями Нижнего города. Все респектабельные дома обставлены резной мебелью, украшены коврами, золотыми кубками, расписными чанами и прочими модными в древние времена предметами интерьера. Дешевые хибары могут похвастать только простенькими столами и стульями.

Три довода в пользу веры в светлое будущее

Окажется ли Prince of Persia: The Two Thrones игрой, после которой начнется стагнация великого сериала, или же третий по счету продукт поднимет его на новую высоту? Редакция поголовно надеется на оптимистичный вариант развития событий.

На жизнерадостный лад нас настраивают три вещи. Во-первых, Ubisoft Montreal не топчется на месте и не занимается пустым самоповторами. Канадские разработчики постоянно пытаются внедрить свежие идеи. На сей раз это колесницы и добавление stealth-элементов. Во-вторых, далеко не полностью исчерпал себя сюжет. Первая часть римейка заложила такой огромный базис, которого хватит еще на целую кучу свежих сценариев. В-третьих, скорее всего, перед нами последнее приключение принца в подобном графическом обрамлении. В следующем году сериал наверняка перекочует на консоли нового поколения, графические мощности которых настолько велики, что мы с удовольствием посмотрим даже на копию одной из трех предыдущих частей, лишь бы картинка получилась отличной. ©

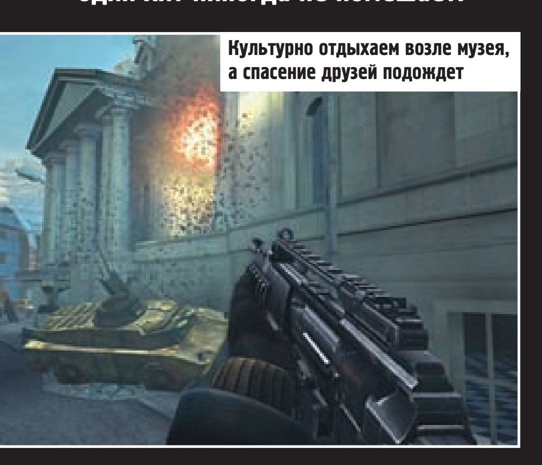

Начинаем операцию по удаленью аппендицита. Постойте, надо этому персидскому горе-хирургу подсказать, что аппендикс растет справа, а не слева

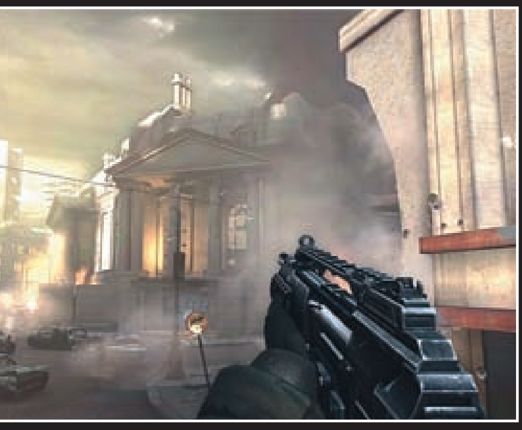
В темном воздухе густо летели красные трассеры, перекрещивались и мелькали белые пунктиры пулеметов, дымно горел грузовик, и он, ротный Кудрявцев, впервые попав под обстрел, стоял во весь рост, растерянно наблюдая полет множества разноцветных, наполнивших небо огней.
Александр Проханов. "Чеченский блюз"

Темное дело

Жанр FPS
Издатель EA Games
Разработчик Criterion Software
Дата выхода Февраль 2006 (США)
Сайт www.criterion-software.com

Чего можно ожидать от игры с таким плоским, непримечательным названием как "Black"? Оказывается, многого. После Burnout компания Criterion Software твердо решила ваять исключительно яркие и необычные проекты, посему Black скорее станет чем-то интересным и динамичным, нежели просто еще одним унылым шутером. И хотя консолям грех жаловаться на отсутствие ярких представителей жанра, еще один хит никогда не помешает.


Культурно отдыхаем возле музея, а спасение друзей подождет

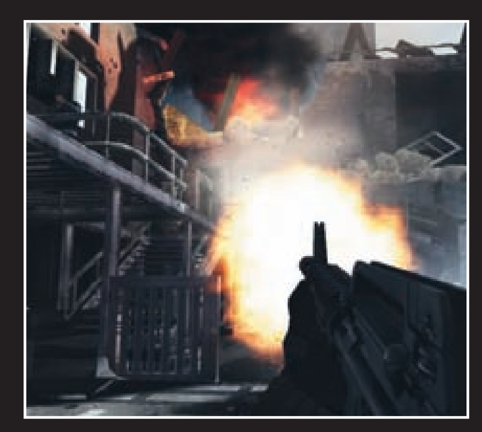


Black находится в разработке уже продолжительное время, но, несмотря на это, информации о ней немного. Criterion Software крайне неохотно делится подробностями, предпочитая закрытые показы. По этой причине сложно сформировать положительное или отрицательное мнение о проекте: видны лишь его составные части, да и то не все.

Главная особенность Black - уникальный движок. По заверениям разработчиков, редкий консольный шутер сможет сравниться с их детищем по качеству физической модели. Интерактивность всего - вот, по мнению девелоперов, залог будущего успеха игры. Стекла разлетаются вдребезги, со стен обваливается штукатурка - и все это проскриптовано лишь отчасти. Планируется, что большинство мелких разрушений будет просчитываться в реальном времени. В рамках демо-версии это выглядит вполне реалистично, а вот обещания разработчиков создать полностью разрушаемый мир вызывают некоторые сомнения. До тотального разгрома дело, скорее всего, не дойдет: возможности текущего поколения консолей к тому не располагают. Хотя из престарелой PS2 выжимаются все ресурсы.

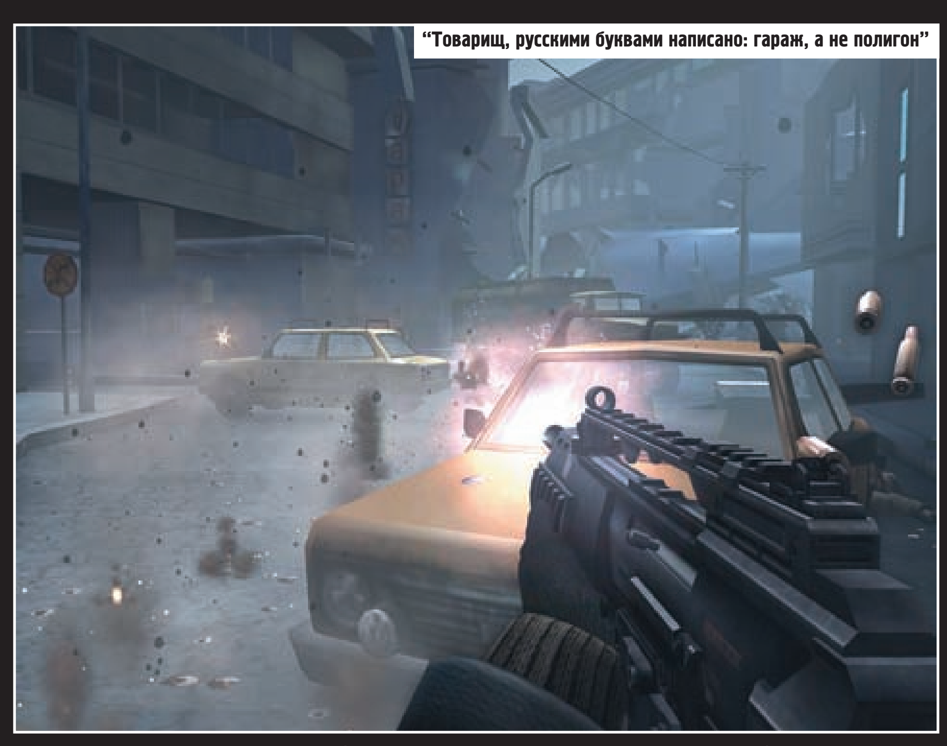

Скриншоты ранние - дождь из пикселей можно простить

Black



Не стоит забывать, что помимо просчета траектории полета каменной крошки движок должен уметь эту самую крошку правильно и красиво отображать. Ранние скриншоты, откровенно говоря, не впечатляли, зато более поздние вселяют оптимизм. Убийца DOOM 3 или Half-Life 2 вряд ли получится, но на фоне конкурентов игре будет не стыдно. Отдельно стоит упомянуть оружие - предмет обожания разработчиков. Оригинальность, опять же, только в планах, а пока для развлечения представлен классический набор: пистолет, шотган и родной АК-47. Выглядят они просто превосходно. Работают, кстати, тоже.

Даже если отвлечься от графических красот и обратиться непосредственно к геймплею, то и тут разработчики найдут, чем удивить. От принципа "стреляй-беги" никуда не деться, в то же время особая ставка делается на зрелищность перестрелок. В то время как конкуренты соревнуются в создании наиболее реалистичного проекта, где все выглядит как в жизни, Criterion Software стремится сделать происходящее в мире Black как можно кинематографичнее. При этом игровой процесс - вовсе не жертва красоты, а самый непосредственный ее создатель. Пронестись ураганом по улицам пока что неизвестного города, взрывая автомобили, уродуя памятники архитектуры и, конечно же, истребляя толпы врагов, - вот что предстоит сделать игроку в итоговом продукте. Оппоненты, к слову, хоть и не демонстрируют чудеса интеллекта, все же неглупы, так что динамики и веселья пробежкам из точки "А" в точку "Б" они прибавят существенно.



"Товарищ, русскими буквами написано: гараж, а не полигон"

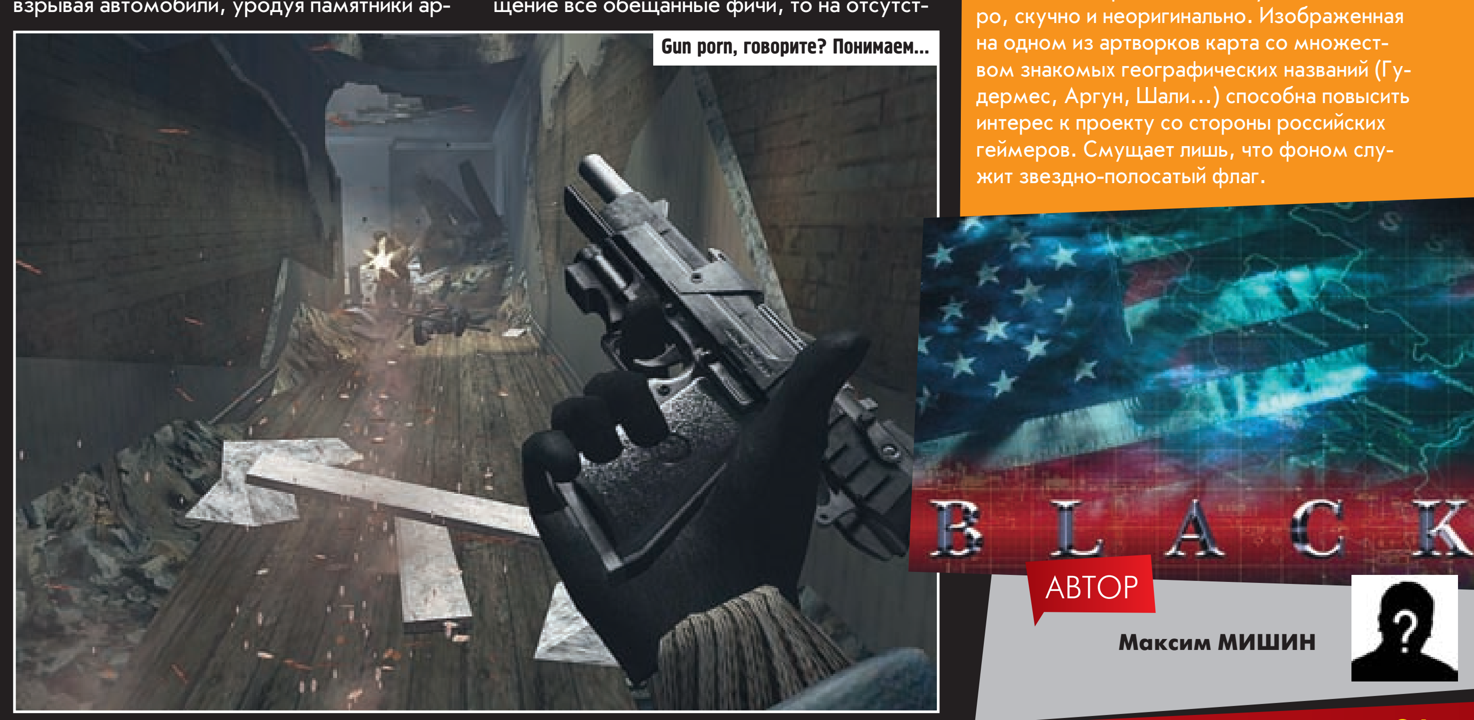
В помощь протагонисту разработчики выделяют управляемых искусственным интеллектом напарников, способных выполнять определенные команды. С NPC можно будет вести переговоры по радио (поигрывали, видимо, создатели аркадных гонок в Metal Gear Solid). В идеале эта болтовня может как разъяснить суть заданий, так и в корне ее изменить. По непонятной причине в Black не ожидается ставший нормой для жанра мультиплеер. Впрочем, если в основном сюжетном режиме найдут воплощение все обещанные фичи, то на отсутствие мультиплеера можно будет закрыть правый глаз.

Опыта создания шутеров от первого лица у Criterion Software нет. Сейчас рано строить прогнозы относительно успешности Black, если версия для Xbox особых опасений не вызывает, то потянет ли PS2 такую красоту в полном объеме - пока вопрос. Помните Killzone?



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ГЕОГРАФИЯ

Разработчики не устают подчеркивать важность сюжета, особо не вдаваясь в его подробности. Действие происходит на Ближнем Востоке; мы играем за отставного бойца спецподразделения, который отправляется на поиски пропавших сослуживцев… Старо, скучно и неоригинально. Изображенная на одном из артворков карта со множеством знакомых географических названий (Гудермес, Аргун, Шали…) способна повысить интерес к проекту со стороны российских геймеров. Смущает лишь, что фоном служит звездно-полосатый флаг.



Gun porn, говорите? Понимаем...

АВТОР

Максим МИШИН

StarCraft: Ghost

Призрак в доспехах

"Ты в порядке, сынок?" - спросил силуэт. "Нормально. Жив", - Майк судорожно вздохнул. - "Вы не морпех". Фигура сплюнула в пыль. "Не морпех? Пожалуй, расценю это как комплимент. Я воплощение закона на этой территории - Маршал Джим Рейнор".
Джефф Грабб. "StarCraft: Liberty's Crusade"

Жанр	Tactical action
Издатель	Blizzard Entertainment
Разработчик	Blizzard Entertainment
Дата выхода	II квартал 2006
Сайт	www.blizzard.com/ghost

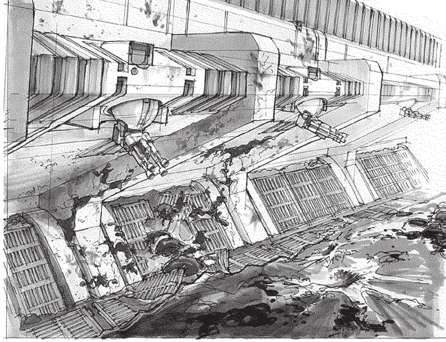
Существует мнение, что для видеоигр, как для вина, главное - хорошая выдержка. В противном случае переиздания старых хитов не пользовались бы спросом. Отметим также, что, как и при получении вина, в процессе создания игры очень важны сроки.

Именно поэтому мы склонны скептически относиться к любому долгострою. Ведь проекты индустрии электронных развлечений тоже подвержены моральному устареванию, что, впрочем, не мешает некоторым разработчикам откладывать даты выхода своих творений годами. Особенно отличилась в этом деле Blizzard Entertainment. В связи с весьма оригинальной политикой компании ее представители на вопрос "когда выйдет игра?" частенько отвечают той же фразой, но уже без вопросительного знака.

Привидение без мотора

StarCraft: Ghost должна была сыграть роль фанфар, знаменующих прорыв Blizzard на консольный рынок. Точнее, должна до сих пор, ведь ее мы ждем уже не год и не два. Изначально игру планировали выпустить в 2003. Потом по старой недоброй традиции релиз перенесли на 2004, затем и на 2005. По последним данным отправка на золото назначена на середину 2006. Хотя разработчики, скромно потупившись, отмечают, что и эта дата может оказаться неокончательной.

Чем же обещает стать StarCraft: Ghost? Начнем с того, что у бывалых пи-



сишников слово StarCraft эквивалентно короткой молитве. Великолепная стратегия 1998 года, в отличие от WarCraft, увы, не перебралась на PS one. Тем не менее, она до сих пор пользуется огромной популярностью, а ее многопользовательский режим является одним из плацдармов киберспортивных турниров.


Секретное оружие Доминиона - женщина за рулем

StarCraft: Ghost


Нова поймала языка и теперь "вытрясает" из него сведения. По-видимому, вытрясенные сведения придется подбирать шестью этажами ниже


Та-ак, заказывали торт со стриптизершей, а пришел железный ящик с десантницей. Ну, ты, милочка, хоть станцевала б, что ли



Сюжет Ghost продолжает эпическую историю оригинальных StarCraft и StarCraft: Brood War. Действие происходит спустя четыре года после окончания упомянутых игр. Поскольку мы, консольщики, по понятным причинам знакомы со вселенной StarCraft гораздо меньше, нежели коллеги писишники, организуем краткий ликбез.

Звездное ремесло

Мир StarCraft - галактика, поделенная между тремя враждующими сторонами: людьми, благородными и до неприличия пафосными протоссами, а также вечноголодными зергами. В борьбе за существование была выжжена далеко не одна планета. История конфликта - это грандиозная по размаху сага о долге, предательстве, справедливости и тому подобных вещах. Сценаристы Blizzard всегда были мастерами научно-фантастического эпоса. Неудивительно, что писишники давно выражают свое отношение к консольной эксклюзивности Ghost синхронным скрипом зубов. Для них она - продолжение ставшего классикой хита. Вопрос в том, чем разработчики собираются привлечь внимание консольщиков.

Главная героиня Ghost - юная особа по имени Нова, состоящая в спецвойсках человеческого Доминиона. Она не обладает бюстом Лары Крофт и не носит нарядов с вырезами от плеч до коленок а-ля Бладрейн. Зато Нова - великолепно обученный солдат-призрак, наделенный парапсихологическими способностями: может становиться невидимой и двигаться в разы быстрее обычного человека. Само собой, ей предстоит поучаствовать в масштабных конфликтах, мимоходом раскрыв пару конспиративных заговоров.

Поскольку игра позиционируется как тактический экшн, несложно догадаться, что Нове придется не только остервенело жать курки автоматов, но и ползать ужом по окопам, сворачивая шеи зазевавшимся недругам.

Обещанные разработчиками средства передвижения предстали перед зрителями во всей красе на последней E3: пылесосоподобный Vulture; Siedge Tank - мечта любого маньяка, склонного к тотальному разрушению; шестиколесный джип Stinger и штурмовик-бомбардировщик Grizzly. Последние два были созданы специально для Ghost и в оригинальной дилогии не встречались. В пресс-релизах компании все вышеперечисленное описано впечатляюще. С другой стороны, тактических экшнов на консолях - как зергов нестреляных. Сомнительно, что Ghost привнесет в жанр что-то новое, потому что представленные в ней идеи отнюдь не оригинальны. Взять хотя бы псионические способности Новы. Ускорение - это банальное замедление времени. Невидимость позволяет незаметно подкрасться к врагу, за-

ИЗ РУК В РУКИ

История StarCraft: Ghost полна драматизма. Изначально создание игры было поручено Nihilistic Software (Jedi Knight: Dark Forces 2, Prince of Persia 3D, Escape from Monkey Island). Далее все достижения калифорнийской студии были переданы разработчикам Swingin' Ape (Metal Arms: Glitch In the System), которые, по утверждению одного из основателей Blizzard Майка Морхайма, очень талантливы и вообще все из себя такие замечательные. Относительно недавно Blizzard купила Swingin' Ape. Подобная суета с разработчиками отнюдь не свидетельствует о том, что дела идут гладко. Создается впечатление, что в Blizzard не были удовлетворены ходом работы, из-за чего пришлось лихорадочно подключать новых людей. Сами видите, во что обходится компании этот, перефразируя Армстронга, "маленький шажок для консольного рынка и огромный шаг для самой Blizzard".

ИЗ РУК В РУКИ

Раса: Протоссы
Родная планета: Аюр

Название "протоссы" переводится с древнего языка как "перворожденные". Эта раса была создана миллионы лет назад технологически продвинутой цивилизацией Ксел'Нага. Последние прибыли на Аюр с целью проведения экспериментов по генной инженерии, первым удачным результатом которых стали протоссы.

Цивилизация протоссов основана на жесткой социальной иерархии. Представители расы общаются посредством телепатии и наделены множеством парапсихологических способностей. В разумных живых существах больше всего ценят благородство, самоотверженность и мудрость. Очень не любят зергов.

Раса: Зерги
Родная планета: Церус

Еще один продукт экспериментов незадачливых Ксел'Нага. Изначально зерги представляли собой небольших червей. Ассимилируя различные формы жизни, эта раса стала весьма разнообразной. Как и протоссы, зерги вскоре вышли из-под контроля и основательно потрепали создателям нервы. Из-за неуемной агрессии бывшие червяки начали перемещаться с планеты на планету, стирая с лица все живое.

Зерги не относятся к разумным существам - у них коллективный интеллект. Координацию действий осуществляет Центральный разум - огромный организм размером с футбольное поле. Который очень не любит протоссов.

Раса: Люди
Родная планета: Земля

Это классика: недалекое будущее, путешествия в космосе, колонизация планет.

Все шло хорошо, пока из темных углов галактики не выскочили сначала протоссы, а за ними и зерги. С первыми удалось худобедно установить мирные отношения. Со вторыми вообще договариваться было бесполезно, поэтому все гомо сапиенс в едином порыве приготовились держать оборону родной солнечной системы и колонизированных миров.

Очень не любят зергов и протоссов. Особенно когда они вместе.

- Эй, начальник, а почем нынче права?
- По барабану!

крыть ему глаза руками и радостно заверещать в ухо: "Угадай, кто!" Видели, знаем. Вероятно, разработчики делают ставку на известную вселенную. Неужели они не учли, что многие консольщики знакомы со StarCraft лишь понаслышке? Следовательно, чтобы они поняли все сюжетные перипетии, их придется вводить в курс дела, а это процесс нудный. Тем не менее, учитывая прошлые заслуги Blizzard, все-таки хочется верить, что итоговый продукт получится достойным. Пусть не революционным и не сногсшибательным, но качественным и интересным.

Ждите, и будет вам счастье

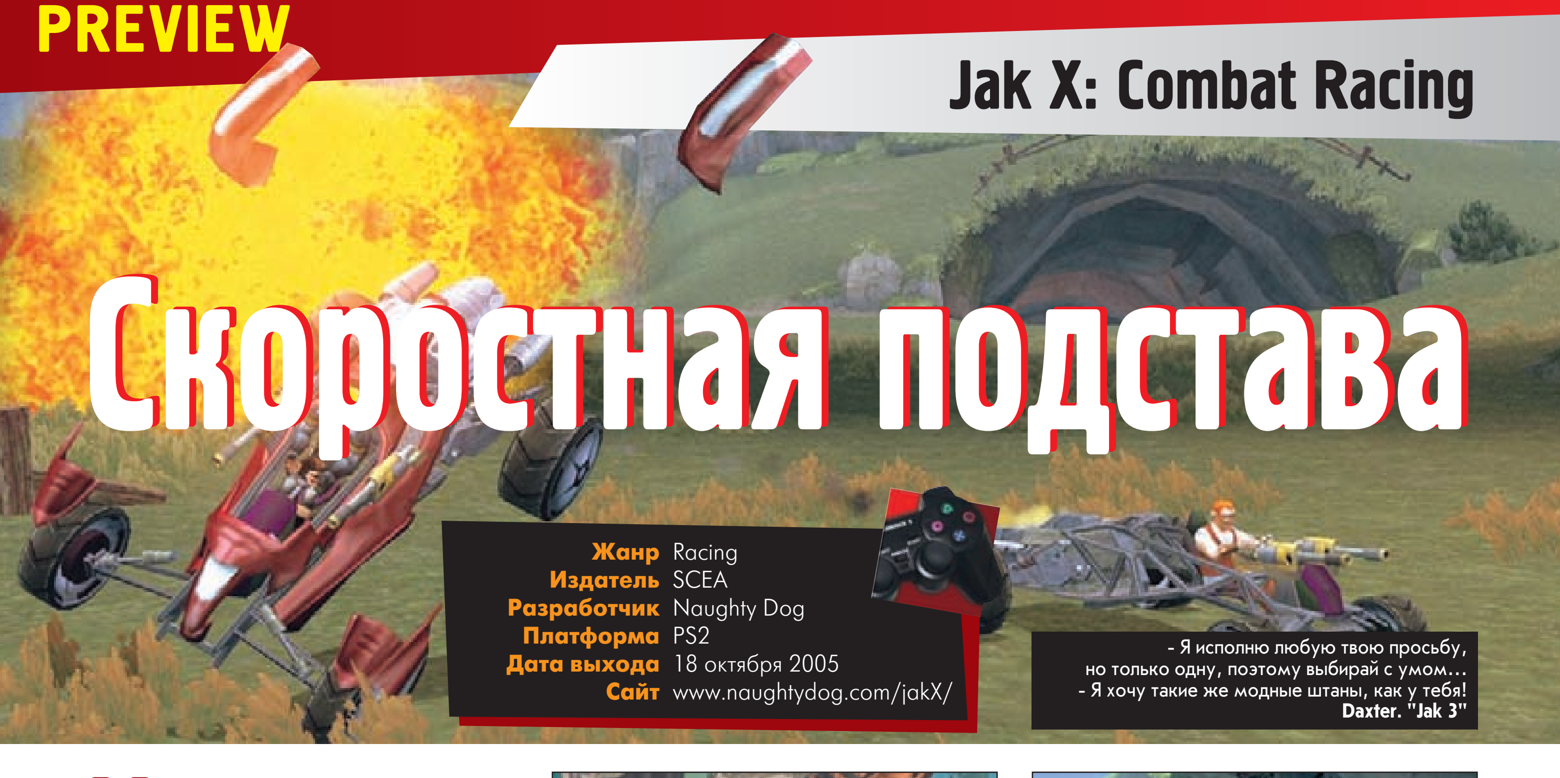
А вообще, давайте-ка снизим запросы. В отношении SC:G главное, чтобы она вообще вышла. Ведь разработчики уже порядка четырех лет химичат над проектом, до сих пор не придя к какому-либо общему знаменателю. Пока они добились лишь того, что, услышав о Ghost, игроки делают квадратные глаза и удивленно спрашивают: "Они все еще ее не забросили?" Дабы подогреть интерес к своему детищу, Blizzard вынуждена постоянно пихать в игру новые детали: от обновленного графического оформления до многопользовательского режима на восемь персон с поддержкой онлайновой службы Battle.net. Из-за проволочек релиз назначен крайне неудачно: ко времени выхода SC:G в продаже, наверняка, появится PlayStation 3, а Xbox 360 обзаведется третьей частью Halo. Не исключено, что в цунами игр следующего поколения Ghost просто-напросто захлебнется и пойдет ко дну, не дождавшись ни от кого спасательного круга. Впрочем, ничто не мешает Blizzard снести все наработки и начать заново уже для новых приставок. Ходили слухи, что господа так и собираются поступить *(эти могут - они такие - прим. ред.)*. В общем, запаситесь ангельским терпением и ждите, а мы пока поймаем несколько писишников и будем махать у них перед носом пресс-релизами Ghost. Пусть завидуют. ©



АВТОР
Олег "Rogue" ГАВРИЛИН


Магазин "Видеоигры"
ст.метро "Кузнецкий мост"
1мин пешком
Playstation 2 ,XBOX ,
Gamecube ,PSP ,DS
ФАНТАСТИЧЕСКИЙ
АССОРТИМЕНТ
тел 923-0219

Jak X: Combat Racing



Скоростная подстава

Жанр Racing
Издатель SCEA
Разработчик Naughty Dog
Платформа PS2
Дата выхода 18 октября 2005
Сайт www.naughtydog.com/jakX/

- Я исполню любую твою просьбу, но только одну, поэтому выбирай с умом...
- Я хочу такие же модные штаны, как у тебя!
Daxter. "Jak 3"

На секунду оторвавшись от прохождения очередного платформера, задумывались ли вы когда-нибудь о том, что было бы неплохо увидеть эту игру в другом жанре? Судя по всему, разработчиков из Naughty Dog посещали аналогичные мысли. Сколько можно делать аркадные игры, пусть даже очень успешные? Поэтому встречайте Jak X: Combat Racing!

События Jak X происходят сразу после завершения основной трилогии. Сюжетная часть серии Jak & Daxter объединена в одну историю, связанную с противостоянием двух рас: Темных и Светлых Предтеч. В результате всех перипетий Темные были побеждены, и жизнь потихоньку начала возвращаться на круги своя. Но не тут-то было. Джек и Декстер получили записку с указанием прочитать завещание "Последняя воля и наказание Крю" (этого персонажа отправили к праотцам во второй части игры). С этой целью герои следуют в город Крас. Там они встречаются с персонажами, знакомыми игроку по предыдущим частям: это Кейра, Сэймос, Эшлин и Торн. Оказывается, им тоже пришли подобные письма.

Говорят, дополнительное ускорение с несколькими килограммами взрывчатого вещества всегда придавало игрокам прыгучести





Вы наверняка уже догадались, что все это было одной большой подставой. Герои поняли это чуть позднее, когда обнаружилось, что все жители города отравлены смертельным ядом. Чтобы заполучить противоядие друзья вынуждены "во имя покойного Крю" выиграть Kras City Grand Championship - наиболее популярные на этом континенте боевые гонки. Проблема только одна: помимо героев, в чемпионате участвуют самые именитые пилоты со всей планеты.

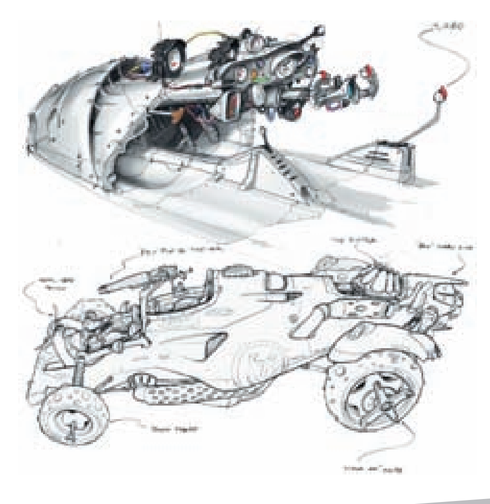
ПРОГРЕСС НА ЛИЦО?

Обратите внимание на то, что первая часть трилогии позиционировалась исключительно как платформер, ориентированный на детей младшего возраста. Вторая часть была сделана уже с прицелом на подростков. Третья стала просто апогеем культурного безобразия. Главным виновником был все тот же Декстер, который периодически выдавал в диалогах что-нибудь колкое, ехидное и в большинстве случаев очень двусмысленное.

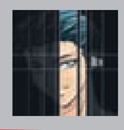


Пролетая над кучей металлолома, которая еще недавно была новенькой багги, самое время задуматься о смысле жизни

Игровой процесс в Jak X представляет собой результат эволюции гонок на песчаных багги из Jak 3 с доведенной до ума физической моделью. Игроку предлагается усесться за руль тяжелых четырехколесных монстров. Около сотни сюжетных миссий позволят развернуться на полную катушку. Гонки на время, уничтожение дроидов на аренах, командный дефматч... Естественно, за успешное прохождение этапов игрок будет получать денежные призы.

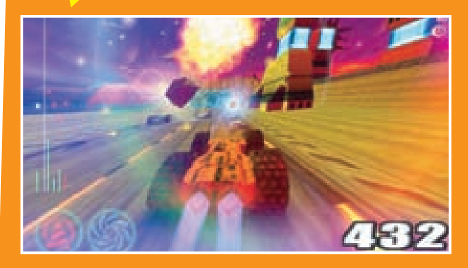


АВТОР
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

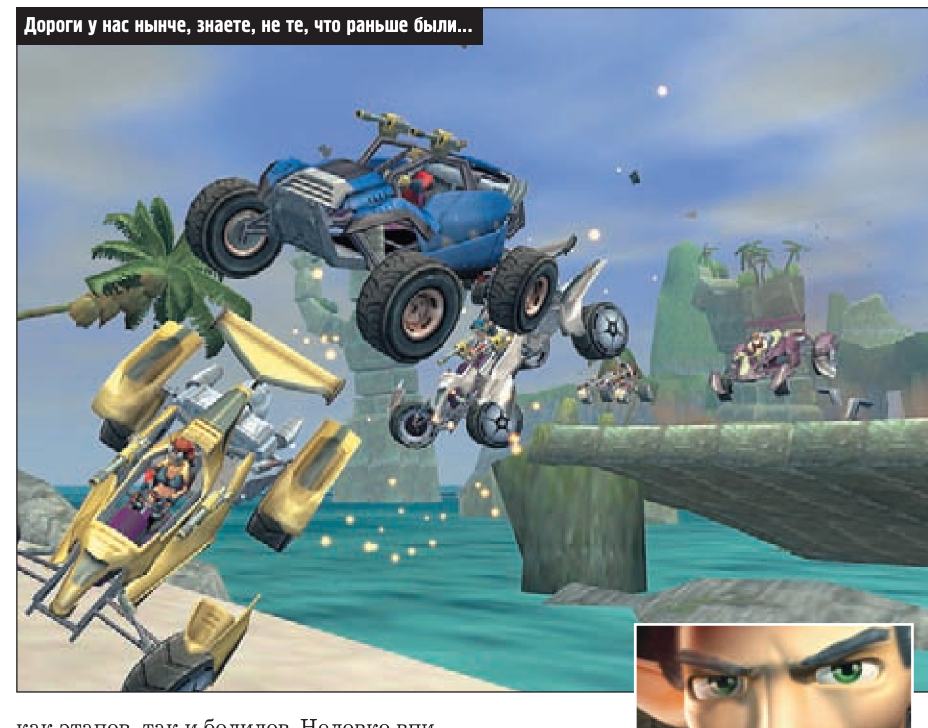


Jak X: Combat Racing

ПОХОЖЕ ВЕДЬ, ПРАВДА?



Игровой процесс напоминает древнюю гонку Rollcage. Есть машины, оружие, бонусы, как положительные, так и отрицательные. Идея подобных гонок не нова и используется разработчиками на полную катушку в Wipeout, Extreme G, Twisted Metal... Список можно продолжать очень долго, но все эти игры объединяет одна схожая идея: доехать до финиша первым, не дав сделать этого сопернику. Naughty Dog воплотили в игре опыт создания гонок, который они набирали, начиная с первого Crash Team Racing и заканчивая поездками на различных средствах передвижения в трилогии Jak.

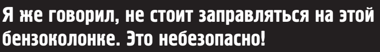

Дороги у нас нынче, знаете, не те, что раньше были...

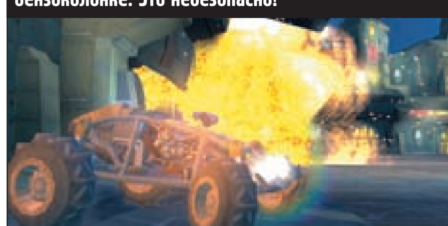
На заработанные средства можно прикупить новые машины, различные аксессуары, начиная от более мощных движков и ускорителей повышенной емкости и заканчивая многослойной броней и силовыми щитами. Помимо этого, на транспортное средство просто жизненно необходимо навешивать различное вооружение. Для любителей сделать уникальную машину добавлен paint shop, позволяющий разукрасить средство передвижения. Багги также позволяется украшать безделушками, не имеющими никакой практической ценности, но выделяющими ваше авто среди других. Вы сможете оценить игровой процесс, посмотрев видеоролики на нашем DVD.

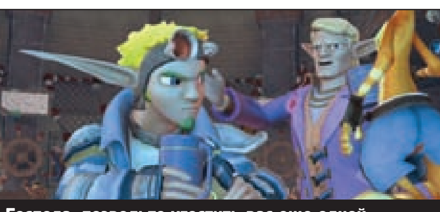
Для создания Combat Racing использовали движок предыдущей части, который слегка переработали с учетом жанровой специализации. Качество моделей главных героев оставляет желать лучшего. Детализация была принесена в жертву повышенной интерактивности как этапов, так и болидов. Неловко вписались в поворот? Наблюдайте за разлетающимися кусками скалы, которая до этого стояла в этом месте веками. Снова не вписались? Горестно смотрите на уменьшившийся индикатор количества жизней, а также на оставшиеся на дороге подкрылки. Несколько раз неудачно вписались? Возможно, доедете до финиша на голом каркасе, к которому присобачены четыре колеса.

Вдобавок ко всему в Jak X присутствует онлайновый режим. До шести человек могут сойтись на одной трассе и показать мастерство управления багги. А для компаний предусмотрен режим split screen.

Чего ожидать в итоге? Как минимум - отличную игру, которой, возможно, светят лавры хита. Поклонники серии Jak & Daxter, несомненно, приобретут этот продукт. Остальным геймерам, которым интересна тема гонок на уничтожение, тоже настоятельно рекомендуется взглянуть. ©


Я же говорил, не стоит заправляться на этой бензоколонке. Это небезопасно!




Господа, позвольте угостить вас еще одной кружечкой этого великолепного пойла из толченых жуков


Боевой дрон будет отстреливать тех, кто нагло попытается пристроиться к вам сзади

ЗНАКОМАЯ ТОРГОВАЯ МАРКА



Тайтл Jak насчитывает уже три выпущенных игры: Jak & Daxter: The Precursor Legacy, Jak II: Renegade и Jak 3. Сейчас к выходу готовится платформер Daxter на PSP. Игра повествует о приключениях Декстера в период пребывания Джека в темнице (временной отрезок между первой и второй частями).

Разработчики заявили, что в дальнейшем они не будут продолжать серию Jak & Daxter в виде полюбившихся платформеров. А сами персонажи появятся в других играх в ролях так называемых "приглашенных звезд".

Swashbucklers: Blue & Grey

Карибские байки

Жанр Action/RPG
Издатель 1С
Разработчик Акелла
Платформа PS2
Дата выхода 1 квартал 2006
Сайт www.akella.com/ru/games/swashbucklers

Для молодого человека,
оставленного в дни беспечной юности
без гроша, я неплохо преуспел.
И не сомневаюсь, что на блокаде сумею сколотить миллион.
Маргарет Митчелл. "Унесенные ветром"

Долой неравенство! Всем свободу! Даешь каждой домохозяйке по микроволновой печи и бигуди на ночь! Под этими, а также многими другими лозунгами сто пятьдесят лет назад войска Северных штатов вторглись в пределы Конфедерации. Буча длилась пять лет, после чего северяне выпустили на свободу всех афроюжан и провозгласили всеобщее братство.



По одному патенту в одни руки

Все эти пять лет отдельным предприимчивым личностям нужно было чем-то заняться. Быстренько дав на лапу чиновникам, они получали каперские патенты, позволявшие им от имени правительства заниматься грабежом на море, и отправлялись искать приключения на обленившуюся часть тела. Они прорывали блокаду либо, наоборот, препятствовали прорыву в зависимости от того, на чьей стороне находились. Они возили контрабанду либо охотились за контрабандистами. Это была вторая война на фоне первой.

Таких джентльменов удачи оказалось много, но лишь самые везучие получали широкую известность и становились поистине легендарными. В число таких удачливых негодяев и попал Абрахам Грей, совершенно неординарный герой, потому что целиком придуман разработчиками.

За всю свою карьеру главгерой (он же единственный главгерой): а) повстречает и потопит кучу кораблей; б) повстречает и убьет кучу врагов; в) просто повстречает и убьет. В результате таких активных действий он неслыханно обогатится и станет скучающим снобом, потому что война к этому времени закончится и делать Абрахаму будет совершенно нечего.

Но до тех пор ему найдется, чем заняться. Сюжет игры вертится вокруг броненосца, заказанного южанами в Великобритании. Корабль нужно доставить к сердцу Северных штатов, атаковать Белый дом - вот задача, достойная такого судна. Абрахам Грей, выполняя поручения агентов той или иной стороны, должен либо воспрепятствовать этому, либо помочь. Потому у игры две концовки, на которые, по большому счету, можно забить.

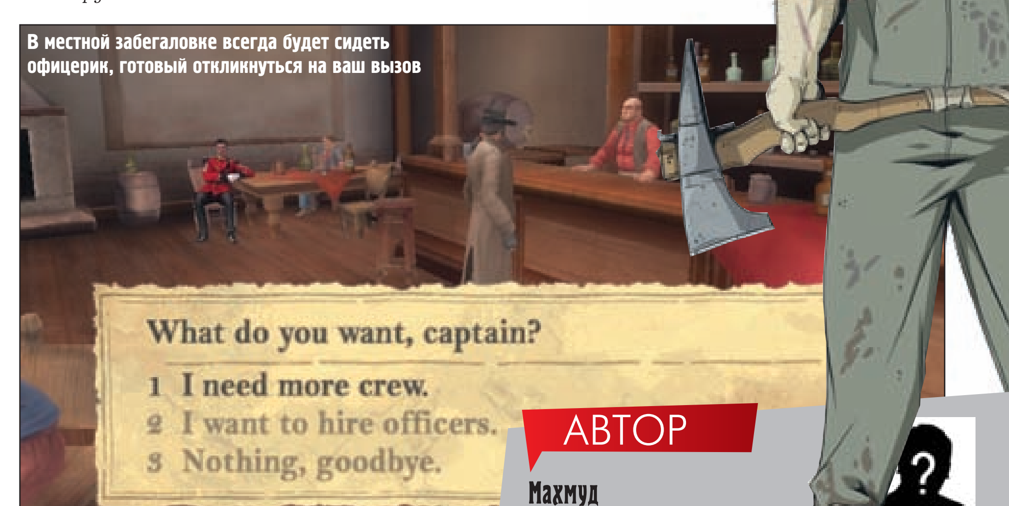
Я дерусь, потому что я дерусь

Свобода действия - одна из самых привлекательных сторон всех пиратских игр ("пиратских" - в смысле связанных с драками на море, абордажами там всякими... А не с тем, о чем вы подумали), и Swashbucklers[1] не является исключением. Вы можете выполнять квесты и двигаться по сюжетной линии, а можете совершенно спокойно плавать по морям-океанам и делать все, что заблагорассудится.

Топить и захватывать корабли в настоящей жизни - дело довольно сложное. В Swashbucklers этот процесс будет малость попроще. Разработчики не испытывают особой озабоченности на счет реалистичности стрельбы или управлении парусами. В игре появятся даже своеобразные самонаводящиеся ракеты, которые придумали-то Будда знает на сколько лет позже. Не сильно правдоподобно, но геймплей оживляет. По большому счету, дуэли между кораблями - не самая важная часть игры. Важнее ее, конечно, рукопашный бой, исполняемый очень маленьким коллективом персонажей в лице мистера Грея, а иногда и ансамбля его помощников. Тут уже схватка разворачивается по полной программе.

Мало того, что у доблестного капитана есть особенная сабля, которую в ходе игры можно менять на более приличный эквивалент; мало даже того, что в руках у него время от времени появляется предок шотгана, так разработчики еще придумали кучу разных фишек, способных превратить героя в шинковальную машинку. Понятно, что мистер Грей может время от времени, махнув саблей раз-другой, отбиться от пары врагов. Но ведь нападающих бывает далеко не пара, поэтому его вооружили еще и перками, эдакими способностями "разо-

1. Swashbucklers с английского переводится, как головорез, рубака или сумасброд. Как это произносится - не спрашивайте. Это слово умеют выговаривать только сотрудники "Акеллы"!



В местной забегаловке всегда будет сидеть офицерик, готовый откликнуться на ваш вызов

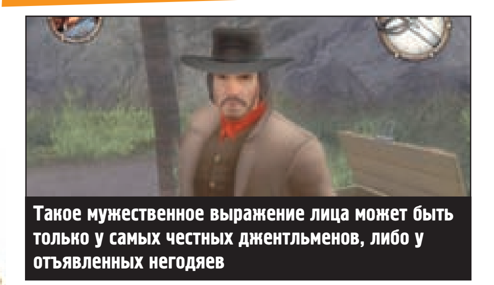
АВТОР
Махмуд

Swashbucklers: Blue & Grey


На самом деле подходить к стенам крепости так близко - весьма рискованное мероприятие. Но чего не сделаешь ради геймплея

МОРЕПРОДУКТЫ

Swashbucklers создает отечественная компания "Акелла", которая прославилась в первую очередь выпуском морских RPG для PC. Не может не радовать, что наши разработчики начинают потихоньку пробираться на приставочный рынок. Во-первых, за Родину не обидно, во-вторых, вопросы для интервью на английский переводить не надо. А то до недавнего времени созданием игр для приставок могла похвастаться разве что питерская Creat Studio, сваявшая "Недетские гонки" (RC Cars) и American Chopper.


Такое мужественное выражение лица может быть только у самых честных джентльменов, либо у отъявленных негодяев

вого исполнения". Способности эти бывают как активные, так и пассивные, всего их ожидается несколько десятков, выдаются они как награды за выполненные квесты.

По мере роста крутизны персонажа, он существенно поднатореет в искусстве убивать. Хочется, конечно, сказать, что вот наступит тот день, когда он завалит самого главного босса одним ударом в прыжке. Но этого не случится, потому что совершенство недостижимо в играх такого жанра, а Swashbucklers - его классический образец.

Корабль-призрак готовится к бою

К сожалению, Абрахам не сможет управлять эскадрой из дюжины линейных кораблей. В его распоряжении пребывает только одно судно, пусть даже самое навороченное. Увы, каперы и контрабандисты чаще действовали в одиночку, справедливо считая, что в этом случае добычу не придется делить, да и убегать, в случае чего, одному и на быстроходном корабле гораздо проще.

Было бы неправильно прокачивать героя и оставить без внимания его корабль, потому разработчики, недолго думая, обеспечили посудине апгрейд, причем, помимо обычного в таких случаях прироста брони, парусов и прочей судовой дребедени, есть возможность использовать некие суперслоты, в которые, конечно же, ставится супероружие типа



монструозной мортиры, способной одним залпом накрыть половину акватории Мексиканского залива, или же, к примеру, гарпунная пушка, с помощью которой вам придется промышлять китов и, может быть, даже завалить самого известного литературного плавающего героя (Ихтиандр не в счет) - Моби Дика, большого и хитрого белого кашалота.

Не забыть побриться

Игра исполнена на движке RenderWare, который, помимо неплохой начинки, радует еще и мультиплатформенностью. Пока выход игры, помимо PS2, запланирован еще и для PC. Движок обеспечивает изрядное проворство персонажей и очень симпатичную картинку, вполне на уровне современных требований.

Единственный пока минус, относящийся к визуальным наворотам, состоит в том, что драться абы где игроку не грозит. То есть он не сможет просто нажать кнопку "Драка" и начать косить врагов. Все подобные мероприятия проходят только в специально отведенных для этого местах. И неважно, происходит драка на земле или на палубе корабля, все это заранее заготовленные арены.

В процессе убиения себе подобных Абрахам как будто видит, что за ним наблюдает камера, и поэтому старается двигаться артистично, с прирожденным изяществом отбивая выпады врага, и, вращаясь волчком, наносит очень эффектные удары. Все это сопровождается неплохими спецэффектами в виде кровищи и разных там радужных ореолов вокруг персонажей и их оружия.

Устрашение следует

Герои дерутся, корабли плавают, разработчики выдумывают. Хочется верить, что игра поступит в продажу именно в начале следующего года, но, положа руку на сердце, я бы поиграл в нее даже в случае, если она появится на прилавках и к весне. Длительное ожидание приличной игры - удовольствие для особого вида гурманов-мазохистов. ©



Карта как карта... Куба - налево за углом


Так и ждешь, что в левом нижнем углу появится пять-шесть портретов разных морд, готовых для тебя на все. Ан нет... Все как-то подозрительно мирно



Откройте, полиция!

Убивать - не курить,
можно бросить.
К/ф "Основной инстинкт"

Жанр First-Person Psychological Thriller
Издатель Sega
Разработчик Monolith Productions
Дата выхода квартал 2006 (США, Европа)
Сайт www.sega.com

Новая игра от компании Monolith под названием Condemned: Criminal Origins - это не какой-нибудь аттракцион из разряда спинномозгового веселья, а масштабный и жутковатый в своей правдоподобности проект, настоящий психологический триллер с леденящими душу, вызывающими брезгливое отвращение сценами, неоднозначными персонажами и атмосферой мрачного психоза.

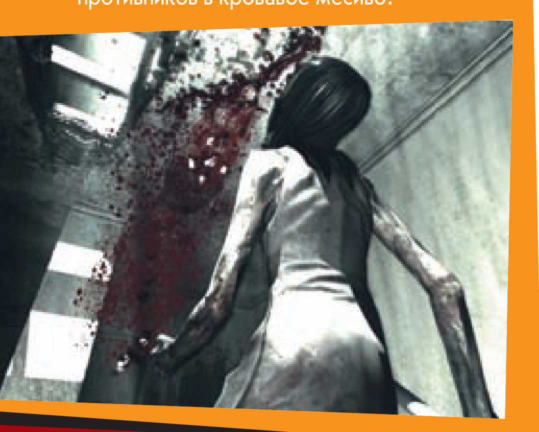
Странная история Итана Томаса

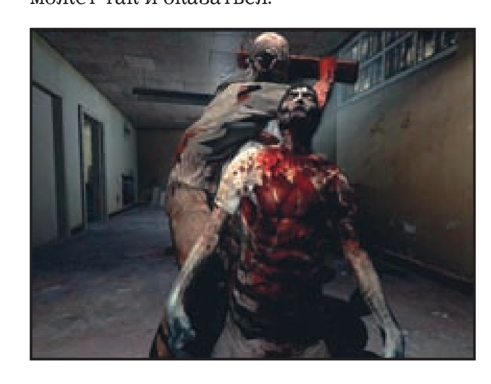
Сюжетная линия Condemned - пульсирующая обещанием кошмара история, главным героем которой выступает агент ФБР Итан Томас, занимающийся расследованием дела о серийном убийце. Все сопутствующие атрибуты прилагаются: город, ночные улицы которого окутаны смесью сумрака и тумана, грязные подворотни, череда чудовищных по своей жестокости убийств, убийца, то и дело проскальзывающий у вас за спиной неуловимой тенью, подозрительные личности и частые ретроспективные вставки. А ведь еще есть зловещий культ, мистические знаки на стенах, кровавые ритуалы, кошмарные галлюцинации, посещающие Итана на месте преступлений, и странные обитатели городских трущоб, которые гораздо органичнее вписались бы в антураж ближайшего кладбища.

Condemned - это триллер, интригующий сюжет которого будет постоянно держать вас в напряжении, ни на секунду не позволяя расслабиться. В какой-то момент может даже показаться, что никто никого не убивал, все живы, а Итану просто стоит обратиться к психиатру. Впрочем, авторы не исключают, что в итоге все может так и оказаться.

ПОЧТИ РЕАЛЬНОСТЬ

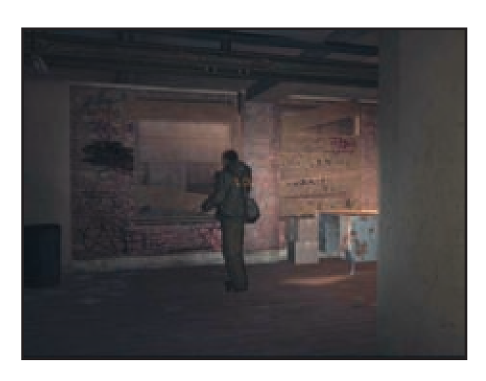
Condemned достаточно реалистична. Все нанесенные во время схваток повреждения отражаются на внешности персонажей. Так, от удара палкой на теле героя возникнут синяки, а от удара ножом - глубокие кровоточащие раны. Сильным ударом трубы можно, например, сломать человеку руку, ногу или выбить зубы. Не говоря уже о том, что выстрел из дробовика в упор превращает противников в кровавое месиво.





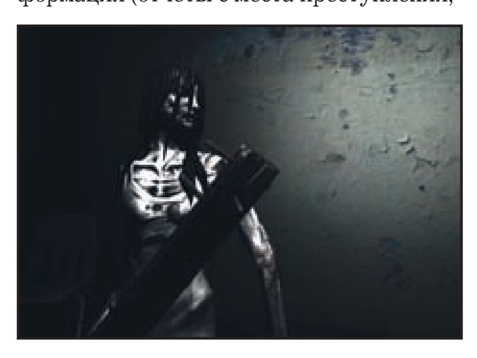
Следствие ведут знатоки

Расследование преступлений осуществляется почти по той же схеме, что в Still Life и Fahrenheit. Игроку предстоит собирать улики на месте преступления, допрашивать свидетелей, наводить справки о заинтересовавших его людях, просматривать подшивки газет прошлых лет, пытаясь выяснить, например, не совершались ли ранее аналогичные убийства, искать в базе данных информацию о подозреваемых и т.д. Следует отметить, что авторы наделили главного героя весьма внушительным инвентарем для сбора и обработки улик. Так, в распоряжении



Томаса есть такие полезные предметы, как лупа, пинцет, цифровой фотоаппарат, диктофон, мобильный телефон, подслушивающие устройство, приборы ночного и инфракрасного видения, аэрозоль и различные световые фильтры для обнаружения отпечатков пальцев и скрытых надписей на стенах. С помощью специального оборудования вы можете проводить анализ ДНК, а также использовать компьютерную базу данных ФБР для установки личности по отпечаткам пальцев. В целом, авторы хорошо постарались над тем, чтобы вы смогли почувствовать себя настоящим детективом, включив в игру помимо всего вышеперечисленного любопытные сведения по криминалистике и судебной медицине.

Вся собранная в ходе следствия информация (отчеты с места преступления,



Глядя на монстров, понимаешь, что такие вполне могут появиться и в настоящей жизни. Правда, только вокруг энской атомной электростанции, которая вдруг выполнила годовой план за 25 миллисекунд



Condemned: Criminal Origins


Легкой, летящей походкой эта дама бежит вам навстречу... чтобы засадить куском трубы в голову

показания очевидцев, фотографии, заключения проведенных экспертиз, досье подозреваемых, личные выводы и пометки, а также диалоги персонажей) фиксируется в специальном блокноте. Поэтому, если вы не знаете, что делать с грязью, которую заботливо наковыряли из-под ногтей жертвы или же просто окончательно запутались в деле, всегда можно заглянуть в меню и получить подсказку или обратиться к коллегам, позвонив по мобильному в участок. К слову, в Condemned Итану придется частенько решать головоломки, многие из которых в обязательном порядке потребуют наличия у игрока приличного коэффициента интеллекта.

Тише... еще тише...

Расследуя убийства, главному герою предстоит побывать в обветшалых зданиях заброшенных магазинов старого торгового центра, полуразрушенном заводе, подвалах городских трущоб и ночлежек, пустырях, давно закрытых и неиспользуемых станциях метро, свалках и прочих весьма небезопасных местах. Ему придется быть очень осторожным, т.к. помимо злостных охотников за бутылками на него могут напасть монстры, представляющие собой ожившие порождения ночных кошмаров. Не исключена также встреча лицом к лицу и с искомым маньяком. Сразу стоит отметить, что боезапас у всех видов огнестрельного оружия ограничен, а врагов более чем достаточно. Однако в качестве средств самообороны вы можете использовать любые предметы, которые вам удастся найти (поднять или отломать): кирпичи, трубы, куски мебели, гаечные ключи, лопаты, осколки стекла, и т.д. Всего в игре будет предоставлено около двадцати типов вооружения, начиная от дробовика и заканчивая разнокалиберными пустыми бутылками из-под спиртных напитков.

По словам разработчиков, модели врагов в игре очень реалистичны, с высоким уровнем искусственного интеллекта. В частности это означает, что уже на ранних этапах они могут догадаться порешить ваших хорошо экипированных соратников, а также будут обращать особое внимание на персонажей, загнанных в угол. Враги прекрасно умеют действовать группами, ставить ловушки, использовать укрытия, атаковать из укрытия, бить лампочки, делая помещение темным, и звать на помощь или отступать, если



почувствуют, что уступают в силе. Бороться за, хм... жизнь они будут отчаянно. Так, например, если зажать противника безоружным, то он попытается выбить оружие из рук героя, а если рядом находится окно - схватить последнего за шиворот и вышвырнуть наружу. Они вообще очень талантливо используют обстановку в своих злобных целях - умеют даже подрубать деревянные балки, дабы обрушить потолок на голову Итана.

Кроме того, враги так же, как и Томас, имеют внушительный арсенал оружия и отнюдь не собираются сражаться при помощи рогаток или другой мелочевки (типа "извините, но завскладом в отпуске").

В такой сложной ситуации естественным решением будет попытаться действовать скрытно, использовать обходные пути, либо, подкрадываясь сзади, тихо убивать недругов по одиночке. Чтобы не попасться в коварно расставленные злодеями ловушки и вычислять местонахождение противников, авторы снабдили главгероя такими приборами, как бинокль, подслушивающее устройство, детектор газа и шумовой анализатор. Так что всегда есть выбор: идти на пролом или в обход, втихаря прилипнув к стенке.

Ожидания

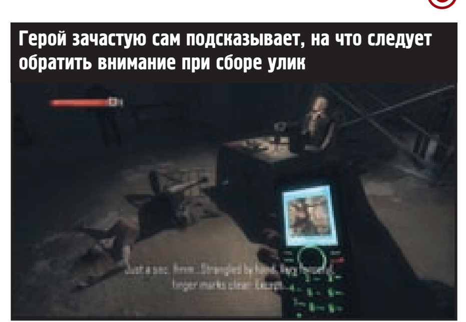
По заверениям разработчиков, Condemned будет сочетать интеллектуальный сюжет на манер психологических триллеров "Семь" и "Молчание ягнят", чрезмерно жестокий и кровавый игровой процесс и мрачную атмосферу survival horror. Столь выгодная комбинация сделает проект не только выделяющимся среди собратьев по жанру, но и потенциально интересным для игроков, любящих хорошие детективы. Ведь догадаться, чем все закончится, удастся не раньше самого конца игры. ©


Борьба за сферы влияния среди благородных охотников за бутылками

УБИЙЦЫ

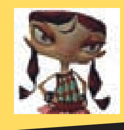
Композиция игры построена следующим образом: восемь историй о жестоких убийцах, связанных единым сюжетом. В Condemned геймерам предстоит столкнуться с религиозным фанатиком, собирающим из частей человеческих тел идола; авангардным скульптором, убивающим людей для своих "произведений"; мистическим убийцей, оставляющим на месте преступления темную ауру, превращающую людей в убийц; каннибалом, разделывающим жертв в скрытом под землей помещении, и многими другими психами.




Герой зачастую сам подсказывает, на что следует обратить внимание при сборе улик

АВТОР

Ольга КРАПИВЕНКО



Lord of the Rings: Tactics

Такой раскрученный бренд, как "Властелин колец" просто обязан постоянно работать, принося приличный доход правообладателю. Но вот незадача: книг-то всего три... Вот и приходится славным мужам из EA Games выдумывать все новые и новые приключения для хоббитов, эльфов и прочей фэнтезийной живности.

Новый проект, LotR: Tactics выйдет эксклюзивно для PSP и будет представлять собой RPG с тактическим уклоном. Удивить чем-то оригинальным игра вряд ли сможет: это всего лишь компиляция наиболее удачных идей, использованных ранее в других представителях жанра - от FF Tactics до Disgaea.

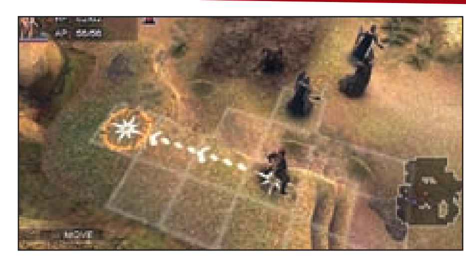
Большую часть игрового времени предстоит провести в пошаговых битвах. Причем воевать позволено как за Братство Кольца, так и за мерзкого Сарумана с его приспешниками (планируются две кампании - за плохих и за хороших). В качестве бонуса между боями будут показывать сюжетные ролики из всех трех фильмов (общей продолжительностью около сорока минут).

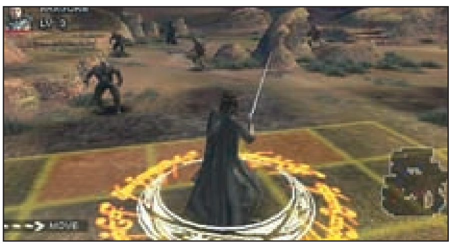
Изысками боевого движка игра удивить не сможет - стандартные физические и магические атаки с разным радиусом действия и площадью поражения, влияние ландшафта на силу ударов и дальность стрельбы, меняющиеся условия победы. Во время боев зарабатываются специальные очки, идущие на приобретение новых скиллов или повышение базовых характеристик. В общем, ничего нового, разве что более динамичный мультиплеер способен порадовать двух обладателей PSP, в остальном же - сплошное дежавю.

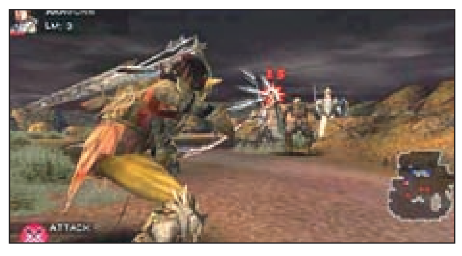
Оптимизма прибавляет внешний вид. Забудьте про убогие спрайты из конвейерных проектов от Nippon Ichi - здесь правит балом полное 3D. Причем неплохо так правит: и модели персонажей, и карты, на которых происходят глобальные потасовки, выглядят весьма впечатляюще.

Давненько мы не видели хороших TRPG от крупных издателей. Square Enix, заполучив лицензию на Ogre Battle Saga, затихла, по видимому, до той поры, пока Ясуми Мастуно не поправит свое здоровье, лишившее его должности продюсера FFXII. Быть может, EA встряхнет жанр, ведь опыт, пусть и печальный, у нее есть: LotR The Third Age для GBA, являясь своеобразным клоном Fire Emblem, звезд с неба не хватал, но стал той самой пробой пера, после которой геймеры вправе ожидать если не шедевр, то уж качественный проект.

Жанр	TRPG
Издатель	EA Games
Разработчик	EA Games
Платформа	Ноябрь 2005 (США)
Дата выхода	PSP
Сайт	www.ea.com







SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

Жанр	Action
Издатель	SCEA
Разработчик	Zipper Interactive
Платформа	15 ноября 2005 (США)
Дата выхода	PSP
Сайт	www.scea.com

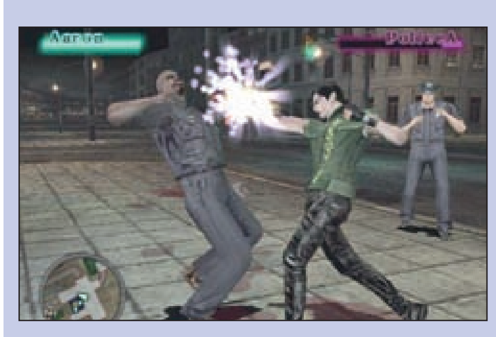
Усердно раскручиваемые проекты под общим названием SOCOM уже успели обзавестись некоторым количеством поклонников, поэтому было решено продолжить знакомство с армейскими буднями в третьей части для PS2, а для полного счастья - создать немного измененную карманную версию для PSP.

Игра для хендхелда будет состоять из четырнадцати миссий, которые будут присутствовать и в SOCOM 3, плюс эксклюзивное задание в Чили. Игровой процесс не претерпел особых изменений: управляя двумя бойцами, необходимо проявить навыки штурма зданий и зачистки улиц. Одного коммандоса игрок ведет сам, второй управляется искусственным интеллектом и контекстно-зависимыми кнопками. Пришлось несколько модифицировать систему контролируется, подстроив ее под возможности PSP: разработчики внедрили аналог автоприцеливания, но, чтобы попасть во врага, придется изрядно потрудиться. Скриншоты выглядят привлекательно, а относительная скудность ландшафта компенсируется размерами карт.

АВТОР

Максим МИШИН




Aaron
Police A

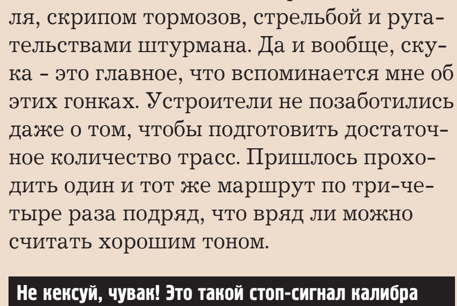

148


350/ 350
500/ 500



Нигга райдинг

Жанр Arcade Racing
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft
Платформа PlayStation 2, Xbox
Сайт www.187game.com



Жить в черном квартале - это значит постоянно быть на мушке
"Не грози Южному Централу..." в аранжировке Гоблина

Йо, чувак! Давай напрягись, потому что, если ты пропустишь мои слова мимо ушей, то не видать тебе их больше, как своих ушей. Это шутка такая, нигга, врубайся. Я расскажу тебе, как нужно ездить в черном квартале, чтобы доехать до следующего перекрестка не на собственной заднице, а, как это положено крутому пацану, на хромированных колесах.

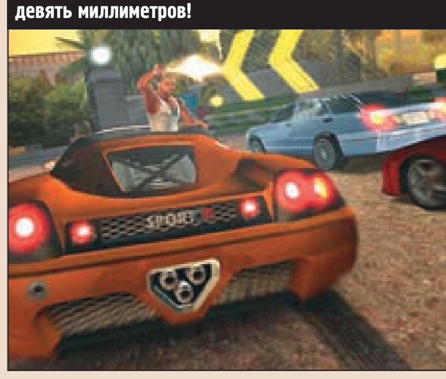
Запомни, если на светофоре горит красный, то стрелять надо в светофор, а если кто-то обгоняет тебя и норовит подкинуть под колеса взрывчатки, то палить нужно прямо в этого ублюдка, потому что наезжать на чьи-то там мины реальному пацану не годится. Правила просты, чувак: тормоза придуманы для белых засранцев, а спусковые крючки самых крутых стволов - для черных парней вроде нас. Дави на газ, никогда не отпускай гашетку, и тогда все скажут: "Йо, вот едет реально крутой ниггер".

Микко Йоккинен: Это было самое странное ралли из тех, в которых мне довелось участвовать. Организация гонок была поставлена из рук вон плохо. По трассе все время сновали какие-то грузовики, такси и автобусы. Хорошо, хоть пешеходов с улиц убрали. Все этапы гонок происходили ночью. Из-за мелькания огней, вспышек рекламы и отсутствия фар маршрута почти не было видно. В довершение всего мой штурман, вместо того чтобы диктовать повороты, постоянно высовывался из машины и стрелял в других участников гонки. При этом он пользовался такими выражениями, что старина Койке Ойвисто, слывший в нашем городке первым пьяницей и дебоширом, удавился бы от зависти.

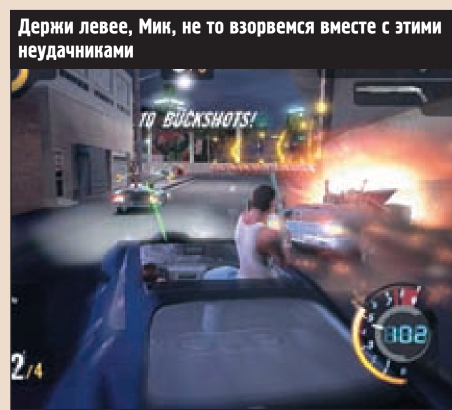
Малыш Бак: Приколись, чувак, мне достался белый водила! Я просто глазам своим не поверил! Прикинь, босс Дюпре велит мне выкинуть парней Кортеза с нашей территории и дает белого водилу! Нигга, я ни разу в жизни не влипал в такое дерьмо! Нет, когда надо чисто войти в поворот, парню просто нет цены, но с этими мексами, сам знаешь, обычных поворотов не бывает. Вечно или к стенке припрут, или всадят очередь в колеса. Ну и я, конечно, в долгу не остаюсь, что мне - патронов жалко, что ли? Вот только этот придурок за баранкой упорно пытался держать дистанцию, что возьмешь с белого? А, кроме того, его просто крючило от Guerilla Black.

Микко Йоккинен: Боже, какая чудовищная музыка! Более однообразного и утомительного плей-листа, чем тот, который крутила местная радиостанция, я не встречал ни до, ни после. Какое счастье, что музыки почти не было слышно за ревом двигателя, скрипом тормозов, стрельбой и ругательствами штурмана. Да и вообще, скука - это главное, что вспоминается мне об этих гонках. Устроители не позаботились даже о том, чтобы подготовить достаточное количество трасс. Пришлось проходить один и тот же маршрут по три-четыре раза подряд, что вряд ли можно считать хорошим тоном.

Не кексуй, чувак! Это такой стоп-сигнал калибра девять миллиметров!



Держи левее, Мик, не то взорвемся вместе с этими неудачниками



АВТОР

Хлеб ЩЕГЛОВ



187: Ride or Die



Пихни-ка ублюдка на встречку, Мик! Пусть поцелуются лоб в лоб



Когда включается ускоритель, ветер бьет в глаза так, что почти ничего не видишь

Малыш Бак: Босс, конечно, не сильно большой выдумщик, да и незачем ему это. Чтобы отбить квартал, надо сначала просто прийти первым, потом выиграть гонку на выбывание, где после каждого круга взрывают пришедшего последним, а потом еще раз проехаться по тем же улицам, но уже с каким-нибудь извращением, скажем, используя только мины. Таковы правила, нигга, чтобы перейти в следующий этап, придется погонять по предыдущему до тошноты. Правда, иногда можно реально оторваться, как это было во время погони на хайвее, но не так часто, как хотелось бы. Чувак, я понимаю, что это не очень-то прикольно, но кто обещал, что будет легко? Это жизнь, нигга! Что? Какие телки? Забей на эти глупости, парень, разве белые засранцы в дорогих пиджаках когда-нибудь говорили правду?

Биг Дюпре: Должен признать, что Малыш оказался крепким орешком. Я специально выписал ему самого тормознутого водилу прямиком из Европы в надежде, что парни Кортеза разорвут его в куски на первом же круге, но мальчишка выкрутился и пришел первым. Что я только ни делал: и стволы отбирал, и на пикапе гоняться заставлял, и в гонки на выживание заявлял - ничто не берет гаденыша. Ума не приложу, как его со свету сжить. Подрастет ведь и станет опасным соперником. А сколько я тачек перевел на это дело! Пять пикапов, столько же джипов, десяток спорткаров. А десять форсированных родстеров?! Как вспомню, сердце кровью обливается. И вот что странно: машина в клочья, а этот сукин сын жив-здоров, ни одной царапины. А сколько денег я выкинул на всякие причиндалы?! Это ж удавиться можно!

Энрике "Койот" Кортез: Обставил меня верзила Дюпре, чего уж там. Тачки у него оказались заряженными по самые зеркала. Мучачос рассказывали, что абсолютно все колеса у черных были с ускорителями, рвали с места так, что пули обгоняли. Ходят слухи, что если топлива в этих штуковинах под завязку, то они переходят в особый режим, и тогда уже точно не догонишь, как ни старайся. Пришлось уступить черномазым парутройку кварталов. Карамба, где я теперь рассыплю столько дури? Вчера Санчес из Колумбии звонил. Похоже, пора сматываться.

Микко Йоккинен: Отличительной особенностью проведения ралли в Америке оказалась свобода выбора маршрута. На каждой трассе есть секретные извилистые улочки, которые помогают срезать угол и сбросить с хвоста надоевшего соперника. Никто, кроме нас с Баком, не пользовался этими тропками, а, между прочим, на некоторых из них можно было починить машину или подобрать ракетницу, которой Малыш пользовался очень умело.

Малыш Бак: Да, Микки очень быстро освоился с местной манерой вождения, все-таки кто-то у него в родне был черный, я думаю. Чисто белый никогда не научится проскакивать между двумя траками, одновременно удерживая в прицеле идущего впереди латиноса. Веришь ли, нигга, стоило только выскочить на прямую дорогу, как Мик тут же выводил меня на прицельный выстрел и я, конечно, не давал промаха. Когда растешь в черном квартале, чувак, пушку берешь в руки раньше, чем мамаша отнимает тебя от груди.

Микко Йоккинен: Откровенно говоря, это были не самые быстрые гонки из тех, что я повидал на своем веку. Вот в NFS, к примеру, все происходило намного быстрее: чуть что - и уже торчишь в кювете. Да и автомобили там хлипкие какие-то. Не дай бог спойлер оторвешь или антикрыло зацепит какой-нибудь придурок. Считай, что машина уже неуправляема. А тут просто халява какая-то. Положим, на повороте не рассчитал скорость, впечатался в стенку всем бортом и что? А ничего, втопил кнопку ускорителя и вперед. Могут так белые засранцы? Не могут, конечно!

Малыш Бак: Йо! Чувак! Наконец-то и ты заговорил, как реальный пацан! Что я говорил, нигга? У этого парня кто-то в роду точно был черным! Я сразу это понял, чувак! Слушай, Микки, я вот давно хотел тебя спросить, ты не в курсе, что означают цифры 187?

Микко Йоккинен: Да какая, на хрен, разница, нигга! Кончай трепаться! Пойдем лучше надерем какую-нибудь белую задницу, а то дело уже к вечеру, а мы еще ни одного ублюдка не взорвали к чертям собачьим!

Малыш Бак: Дело говоришь, брат. Заводи долбанный мотор, а я пока обойму сменю!

Дюжина пуль в борт - это не шутки. Еще один такой выстрел, и можно ставить крестик

Значит, говоришь, номер первый? Это мы сейчас исправим, засранец

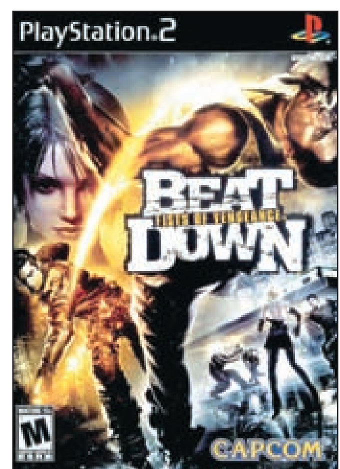
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7 x 0,40	
Графика	8 x 0,20	
Звук и музыка	6 x 0,10	
Управление	7 x 0,20	
Ценность для жанра	6 x 0,10	
ИТОГО		7.0

Beat Down: Fists of Vengeance



Сонный глаз, разбитый нос



Жанр Action
Издатель Capcom
Разработчик Capcom
Платформа PS2, Xbox
Сайт 209.11.151.163/beatdown

- Говорят, в этой игре более ста способов причинить боль!
Новичок

- Говорят, что с этой игрой ты найдешь около десяти способов уснуть за консолью…
Опытный игрок



Многим компания Capcom известна как регулярный поставщик аркадных игр: Devil May Cry, Maximo, Street Fighter, Capcom vs… Список можно продолжать и продолжать. Единственный минус заключается в том, что не всегда у этой конторы получаются хорошие проекты. Иногда попадаются и такие, от которых после непродолжительной игры начинаешь воротить нос. Beat Down: Fists of Vengeance - одна из таких игр.

Сюжет предлагает стать одним из пятерых отступников-мафиози семьи Занетти. Героя и его коллег подставили и объявили врагами клана. Теперь придется докопаться до истины среди тел бывших товарищей.

Создавая Beat Down, Capcom продемонстрировала стандартный подход: мясо, кровища, переломы и куча холодного оружия. На этом креатив, видимо, иссяк, потому что во всем остальном игра демонстрирует череду неудачных решений в посредственном исполнении.

Графика очень и очень слабая. Подобная картинка смотрелась бы хорошо на PS one году этак в 1999, но не сейчас, когда все судорожно пытаются считать полигоны в новых файтингах от конкурирующей Namco. Игровое окружение статично. Разбить ничего нельзя, оставить памятные вмятины также невозможно. Единственное исключение - слегка подсвеченные ящики, в которых лежит здоровье, да витрины некоторых магазинов.

Процесс обработки черепов представлен следующим образом. Или вы мутузите сразу нескольких персонажей (общий режим), или же схватываетесь один на один с боссами и их прихвостнями. Разница заключается в том, что в общем режиме игрок может использовать раскидывающий противников суперприем и камера будет подвешена у него за спиной. В режиме боя с одним оппонентом извольте драться, как во всех уважающих себя файтингах. Только действий не особо много: удар кулаком, удар ногой и захват. Вот и все разнообразие. Правда, можно использовать холодное оружие.

ДОЛГОЕ ВРЕМЯ ЗАГРУЗКИ - ВРАГ ТВОЙ

Самый большой минус Beat Down - это даже не устаревшая графика или быстро надоедающий геймплей. Это загрузка. 50% проведенного за игрой времени игрок будет созерцать слово "Loading". Неважно, переходит он из одной локации в другую или заходит в магазин, картинка с загрузкой будет навязчиво преследовать его по пятам. Даже когда игрок соберется переодеть персонажу ботинки…

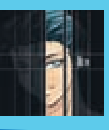
БАНДА



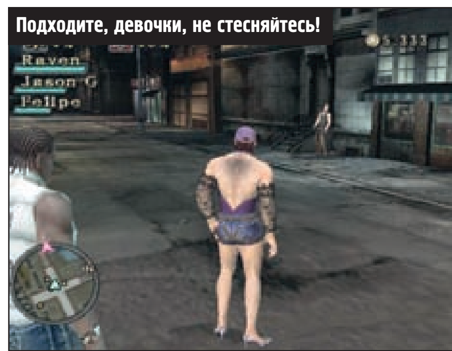
За определенную сумму можно нанять сообщников. Достаточно позвонить им и договориться о встрече. Также людей можно вербовать прямо на улице. А если не хотят - побить их и снова попробовать завербовать. Плюсы банды очевидны: несколько лишних кулаков всегда помогут в достаточно суровой разборке. Минус только один - расходование денежных средств на содержание.

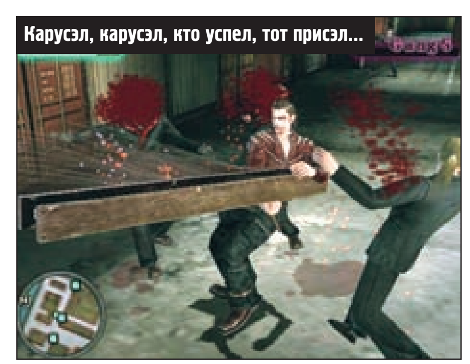
АВТОР

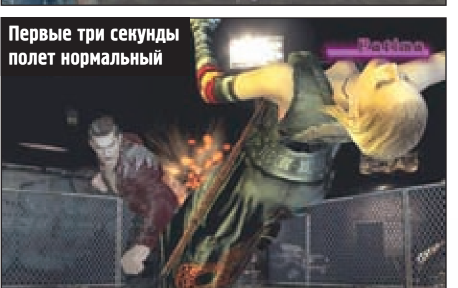
Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ

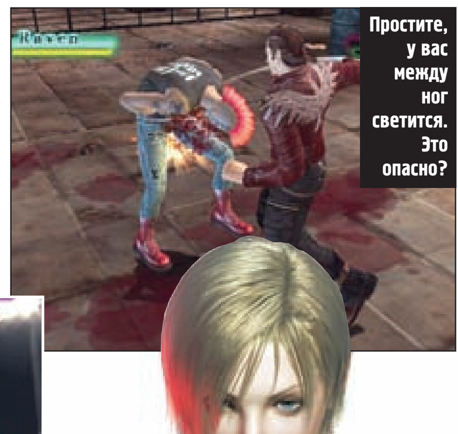


Beat Down: Fists of Vengeance

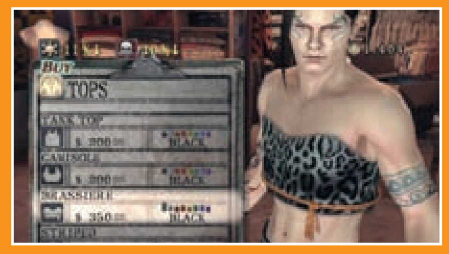

Подходите, девочки, не стесняйтесь!


Карусэл, карусэл, кто успел, тот присэл...


Первые три секунды полет нормальный


Простите, у вас между ног светится. Это опасно?

ШМОТКИ



Переодевание персонажа - занятие нужное и полезное. Во-первых, снижается уровень заинтересованности вашей персоной полицией; во-вторых, местные подонки перестают узнавать вас при встрече. Однако процесс приобретения одежды сделан так же аляповато, как и все остальное в игре. Картинки шмоток маленькие и нечеткие. Это значит, что понравившийся предмет придется примерять. Все бы ничего, да вот только загрузка каждого аксессуара длится секунды по три. Учитывая тот факт, что после примерки герой опять натягивает старую одежку, процесс подбора пристойного внешнего вида превращается в пытку. Кстати, о внешнем виде: в Beat Down одежда никак не сортируется по половому признаку, поэтому никто не помешает натянуть на квадратного мужлана топик и юбку.

Физическая модель нереалистична. Разницы между быстрым, но слабым шкетом и тяжеловесом рокером вы не заметите, но победит тот, у кого сильнее удар. К тому же персонаж плохо реагирует на команды джойстика, которые не относятся к ударам. Только после того, как привыкнете к задержкам, сможете провести захват или скушать что-нибудь во время боя для восстановления здоровья.

Представленная как "уникальная" система общения на деле выглядит следующим образом: вы делаете отбивную из очередного NPC, после чего хватаете его за грудки и получаете возможность выполнить одно из следующих действий: завербовать в команду, потребовать денег, запросить информацию и, наконец, просто прибить. Да, действительно ново. Сперва кулаками помашем, а потом поговорим.


Уникальный режим коллективных танцев с представителями закона

В игре присутствуют незначительные ролевые элементы. С получением очередного уровня герой может расходовать очки умений на повышение одного из трех параметров: атаки, выносливости и техники ведения боя. В левом верхнем углу экрана находятся два специальных индикатора: один демонстрирует отношение к вашей персоне полиции, второй - отношение толпы. Если оба они застыли на 100%, то это значит, что при переходе в следующую часть города полисмены захотят засадить вас в кутузку, а местные панки - проверить ваши карманы на предмет лишних долларов. Еще один показатель связан с уровнем преступности. Он же служит своеобразным рейтингом игрока. Чем выше, тем вы популярнее и тем больше народу жаждет разбить вам череп.

Поверженных противников можно обыскивать и изымать у них наличность. Деньги тратятся на вербовку новых людей в банду и на покупку полезных шмоток.

На самом деле, не так все плохо, как может показаться после взгляда на рейтинг. Просто Beat Down изобилует досадными недоделками и упущениями. Не будь их, игроки наслаждались бы отличным beat'em up. А так в этот продукт можно поиграть разве что на безрыбье. Пару вечеров.

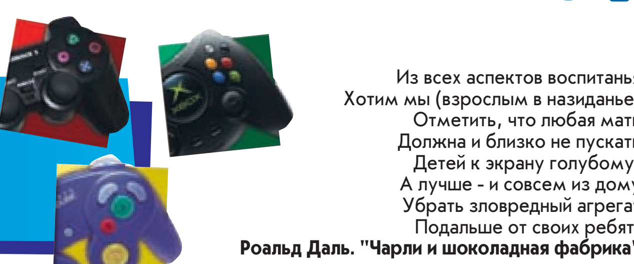
РЕЙТИНГ

Игровой интерес	5	x 0,40
Графика	5	x 0,20
Звук и музыка	3	x 0,10
Дизайн	4	x 0,20
Ценность для жанра	4	x 0,10

ИТОГО 4.5

Charlie and the Chocolate Factory

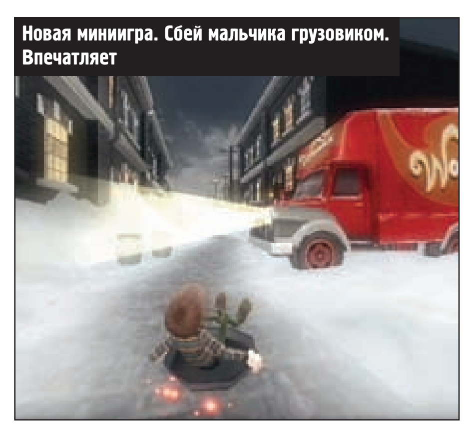
Идите вы... в кино!





Жанр Action
Издатель Global Star Software
Разработчик High Voltage Software
Платформа PS2, GC, Xbox
Сайт www.charliegame.com

Из всех аспектов воспитанья
Хотим мы (взрослым в назиданье)
Отметить, что любая мать
Должна и близко не пускать
Детей к экрану голубому.
А лучше - и совсем из дому
Убрать зловредный агрегат
Подальше от своих ребят.
Роальд Даль. "Чарли и шоколадная фабрика"


Новая миниигра. Сбей мальчика грузовиком. Впечатляет

Чарли Бакету, добродушному мальчику из бедной семьи, невероятно повезло. Он нашел один из пяти золотых билетов, упакованных в плитки шоколада Wonka Bars, и теперь готов отправиться на шоколадную фабрику эксцентричного миллионера Вилли Вонки в надежде заполучить главный секретный приз...

ВИЛЛИ ВОНКА, ВИЛЛИ ВОНКА, ШОКОЛАДНЫЙ ИНЖЕНЕР...



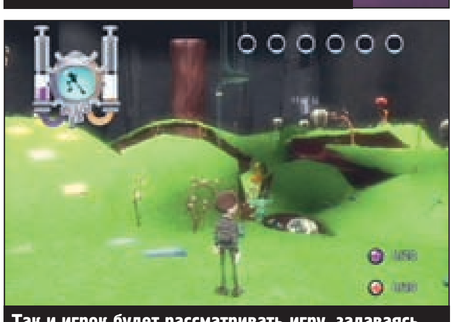
Картина, в отличие от игры, заслуживает самого пристального внимания. Огромное количество качественных шуток (одна только шоколадная пародия на монолит из фильма "2001: Космическая одиссея" Стенли Кубрика чего стоит) и оригинальных идей. Плюс здоровое подтрунивание над популярными музыкальными исполнителями. Кстати, несмотря на то, что фильм позиционируется прокатчиками как детский, он ориентирован на более взрослую аудиторию.

Разработчики Charlie and the Chocolate Factory, недолго думая, разбавили сюжет киноленты экшн-вставками, снабдили их более-менее удобоваримым описанием. На первый взгляд, в "Чарли и шоколадной фабрике" очень приятная графика. Модельки и элементы окружения выполнены просто, но в то же время стильно. Картинка напоминает свежие западные анимационные фильмы. Обструганные болванчики с минимумом деталей и заливка с отливом. Здесь плюсы у игры заканчиваются. Дальше идут сплошные минусы.

Первый пинок получает отвратительная камера. Когда Чарли движется медленно в заданном направлении, она отлично справляется с возложенными на нее обязанностями, но стоит вам начать активно бегать по уровню, так тут же получаете обратный результат.

Второй пинок достается, как ни странно, графике. То, что великолепно смотрится на первых уровнях, превращается в сущий кошмар на последующих этапах. Какофония цветов вкупе с диким блюром бьет по глазам, и через полчаса суматошной беготни у игрока остается только одно желание - выключить консоль и отдохнуть.


Эй ты, посмотри на меня и делай, как я, делай, как я!


Так и игрок будет рассматривать игру, задаваясь вопросом: "И на фиг мне это надо?"

НЕСКОЛЬКО ШОКОЛАДНЫХ ФАКТОВ



- Фильм поставлен по одноименной детской книге Роальда Даля, опубликованной в 1964 году.
- Компания Nestle предоставила для съемок 1850 плиток шоколада.
- Помимо настоящих шоколадных плиток, было использовано 110 тыс. пластиковых, которые после съемок были упакованы в обертки Nestle.
- Использованные в картине леденцы на деревьях и гигантские розовые шары сахарной ваты были настоящими кондитерскими изделиями.

Третий пинок отправляется к управлению, которое плохо реагирует на команды игрока.

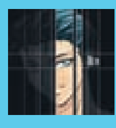
Добивает игру никуда не годный игровой процесс. Первые уровни проходятся "на ура", но в дальнейшем возникает банальный вопрос "Что здесь надо делать?", на смену которому вскоре приходит следующий: "Как в это можно играть?" Ответ очень простой: "А никак". В заключение хочется добавить, что моя младшая двоюродная сестренка этому развлечению предпочла очередное истребление драконов в старом добром, пусть и не консольном HoMM2. Или, может, подрастающее поколение такое пошло?

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	3 x 0,40	ИТОГО 3.6
Графика	6 x 0,20	
Звук и музыка	4 x 0,10	
Управление	3 x 0,20	
Ценность для жанра	2 x 0,10	

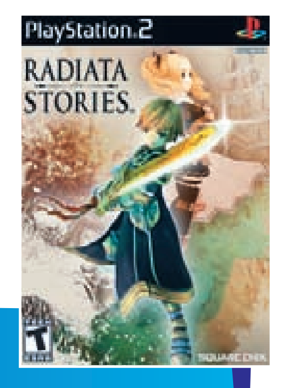
АВТОР

Алексей "[k8]" КОЧЕРОВ



Radiata Stories

Прилетит вдруг волшебник



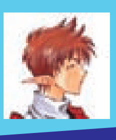
Жанр RPG
Издатель Square Enix
Разработчик Tri-Ace
Платформа PS2
Сайт square-enix.com

> В 124-м детском доме, ровно в 8 ч. вечера, зазвонил колокол. Ужинать! Ужинать! Ужинать! Иван Мухин! Нина Веревкина! Федул Карапузов! Выкликаемые подходили. Арбузов наливал им в тарелку суп, а Рубакин давал булку. Получивший то и другое шел на свое место.
> **Даниил Хармс. "Озорная пробка"**

Создатели шедевров Star Ocean и Valkyrie Profile снова решили взяться за свое излюбленное занятие и после недель напряженной работы наколдовали-таки вселенную, пригодную для долгой и интересной жизни. Очередной проект Tri-Ace сразу задумывался как веселое приключение, от души приправленное шутками да прибаутками, и надо сказать, Radiata Stories есть чем заинтересовать всех любителей жанра. Посему, граждане почитатели хороших японских ролевых игр, счастлив сообщить, что на нашей улице недавно перевернулся грузовик со сказками.

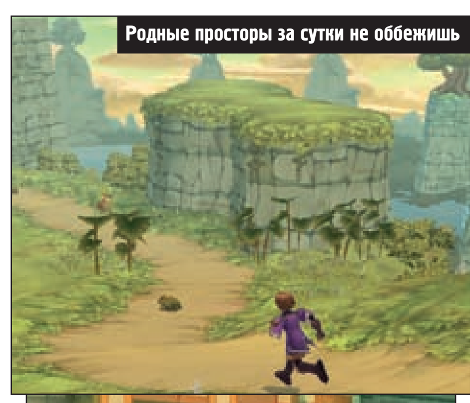
Наша история начинается в королевстве Radiata, расположенном в мире, где бок о бок живут люди и сказочные народы - эльфы и дварфы. Бойкий шестнадцатилетний парнишка Джек Расселл - отпрыск знаменитого героя, прославившегося победами над драконами. Мечтая пойти по стопам отца, юный сорванец вовсю размахивает деревянным мечом, обезглавливая соседские подсолнухи и наводя ужас на окрестных кошек. Игра начинается в день большого королевского турнира, призом за победу на котором служит торжественное посвящение в рыцари.

АВТОР
Андрей "WindElf" КОНОВАЛОВ




Пошалить, что ли...


Битвы богаты на спецэффекты


Родные просторы за сутки не обежишь

Могучая кучка

Кто не мечтал стать настоящим рыцарем? Джек, само собой, просто измечтался, поэтому ждал состязания лучших воинов королевства очень давно, можно сказать, с самого рождения. Попрощавшись со старшей сестрой, которая тоже с нетерпением ждала судьбоносного дня, будущий гроза монстров весело побежал к замку правителя. Все произошло быстро: один за другим в пыль арены легли сраженные соперники, и вот уже на бой вызывают Джека, предлагая сразиться с незнакомой девчонкой Ридли. Сказать, что проиграть ей оказалось весьма обидно, значит ничего не сказать, а ведь было еще и больно... Однако, будучи под сильным впечатлением от просмотра поединка и припомнив славную родословную паренька, судьи решили удостоить высокой чести обоих финалистов.

Таким образом сама судьба свела Джека, Ридли и их нового командира-наставника Ганца. Троица немедленно приступает к исполнению рыцарского долга, отправившись в деревню дварфов, чтобы сопроводить на опасном тракте обоз, запряженный козлом. К компании тут же присоединяется пучеглазый дерганный монах - один из более чем полусотни игровых персонажей Radiata Stories (с этого места дело начинает ощутимо попахивать Suikoden'ом).

ЗА КОЗЛА ОТВЕТИЛ



Демонстрируя японскую версию игры акулам пера, продюсер Есинори Ямагиси предстал перед публикой в образе рогатого козла. В Radiata Stories этот самый козел даже не является NPC, он просто фигурирует в первом квесте, где тащит тяжелую телегу, смешно потея при подъемах в гору. Наверное, Ямагиси-сан хотел намекнуть на нелегкий труд восточных девелоперов и продюсеров. Но почему именно козел?..


Кручу-верчу, запутать хочу


Начальство идет - шухер!

Борьба с сорняками

Сюжетная завязка, как и вся история в целом, конечно, не отличается особой оригинальностью, однако в Radiata Stories даже старые песни звучат совершенно по-новому. Частенько это выглядит как незлой стеб над традиционными решениями в JRPG, что многим может показаться забавным. К тому же игра доверху полна шуток и юмора в духе комедийного аниме (или манги), которые вкупе с озорной музыкой и стильным дизайном интерьеров придают происходящему на экране особый шарм, присущий ранее сериалу Lunar. Впрочем, значительную часть времени Radiata Stories больше походит на мультяшный цирковой балаган. В хорошем смысле слова.

Коси и забивай

Мир Radiata - это большие города и маленькие деревушки, соединенные дорогами и тропинками. Из одного населенного пункта в другой героям приходится добираться пешком, отбиваясь от агрессивных диких зверей и монстров, обитающих в полях и лесах. Если представитель враждебной фауны сам не решится или не посчитает нужным нападать на компанию, битвы можно избежать, просто проскочив мимо. Дичь не материализуется прямо из воздуха, как это бывало в той же Final Fantasy, а чинно пасется на пути, выискивая, чем бы поживиться, и способна заметить героя, только уставившись на него в упор (а если подойти со спины или сбоку, враг ничего не заподозрит). Зато если на вас напали сзади, то все персонажи партии рискуют "оконфузиться" - получить нехороший статус Confuse, при котором, как известно, никто в поле не воин.

Битвы происходят в реальном времени, как это было в Star Ocean и Grandia, и так же игрок управляет только одним персонажем, в нашем случае - Джеком. Одновременно в боях могут принимать участие четыре героя. Остальные бойцы действуют, как им заблагорассудится, покуда Джек не станет лидером партии (этот почетный статус позволяет отдавать товарищам приказы - атаковать, отступать, построиться). Основные кнопки контроллера отвечают за атаку, спецудар (магию), блок и вызов меню инвентаря. Лупя монстров, новоиспеченный рыцарь заполняет полоску суперприема, которая отображена в верхнем левом углу под индикатором жизненной энергии. Забив линию на сто процентов, парень получает возможность удивить и шокировать врага особо смачным ударом.

Участвуя в битвах, Джек и его друзья получают опыт и разучивают новые удары и приемы с экипированным оружием. Каждый меч имеет определенное количество слотов, на которые в меню можно выставить тот или иной прием. В начале игры сын великого победителя драконов знает только два базовых рубящих удара, но уже после выполнения первого квеста это знание существенно приумножается. В перспективе Джек сможет легко сыпать градом красивых и эффективных выпадов, апперкотов и подсечек. Само по себе управление в бою очень простое, и освоить его сможет даже ребенок, тем более перед началом первой миссии Ганц объяснит, как пользоваться кнопками.

Radiata Stories





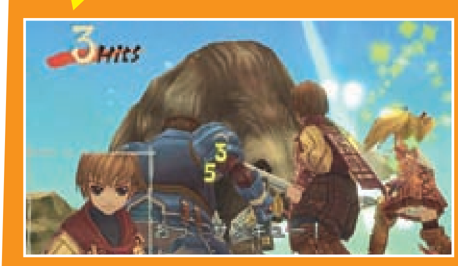
Акелла снова промахнулся...



...А Красный Цветок попал



КТО НА НОВЕНЬКОГО?



Боевая система проста, но не так аркадна, как примененная в эталонном для многих Tales of Destiny. Четверо бойцов наносят и блокируют удары, вовсю рубят и копят шкалу спецатаки. При необходимости можно совершить какой-нибудь хитрый тактический маневр, благо поле боя не такое уж и маленькое. Если главный герой взял на себя полномочия руководителя отряда, он может корректировать действия подчиненных с помощью простейших команд. Сидеть, лежать и приносить палки товарищи не умеют, но прикрыть вам спину или выстроиться в ряд они в состоянии. Вот только слушаются далеко не всегда.

Джек и его нога

Джек - натура беспокойная, может быть, даже неуравновешенная. Впервые попав в замок, он тут же принялся пинать все на своем пути, чтобы посмотреть, не выпадет ли из предмета (существа) что-нибудь интересное. Надо признать, ему часто удается добыть таким образом множество полезных в хозяйстве начинающего рыцаря вещей, причем совершенно бесплатно. Возможно, сестра забыла научить парнишку вести себя с окружающим миром аккуратно, а может, это даже входило в разработанную ею программу воспитания настоящего королевского рыцаря, это уже не суть важно. Дело в том, что, получив хорошего пинка, горшки, сундуки, а иногда даже люди щедро делятся с Джеком своими сокровищами. Экспериментальным путем было установлено, что, если поколотить некоторых персонажей, они могут позвать стражу или дать сдачи. Нервные люди, что с них взять... Почти с каждым встречным NPC можно сразиться, и, может быть, после вашей демонстрации силы персонаж присоединится к партии. Всего в игровом мире три сотни персов, из которых вашими друзьями могут стать 177 героев (в меню даже специальная книга есть, куда они все записываются, вероятно, чтобы не забыть имя каждого из этой оравы).

Где тебя носит, солнце мое?

Солнце всходит и заходит, отделяя дни от ночей в славном мире Radiata. Этот мир живет сам по себе - уже в деревне дварфов с восхищением замечаешь, что продавцы не стоят за прилавками целыми сутками, а запирают с наступлением темноты магазины и ложатся на боковую, рабочие в свободное время ходят в кабак или кузницу, у каждого - свое расписание, которое можно при желании проследить (забавно, кстати, что у местных гномов русские имена - Владимир, Сергей и т.п.). Определить время суток можно по солнцу, т.е. по степени освещенности мира, и по часам, которые часто попадаются в зданиях. У героя есть и личный хронометр, который вызывается кнопкой L1. Ход времени влияет не только на режим работы городских заведений, но и на активность монстров в некоторых локациях. Искателю приключений на свой breastplate полезно знать, что иногда лучше подгадать время, когда большинство супостатов сопит в две дырки в родных берлогах или еле ходит от усталости.

Неописуемый восторг

Самого пристального внимания заслуживает общий художественный стиль игры от Tri-Ace. Сам по себе он не уникален, но, несомненно, очень симпатичен и мил. Внешность каких-то персонажей может напомнить о Threads of Fate для первой PlayStation, а многие герои будто пришли из настольного Warhammer. Глаза некоторых существ просто не поддаются описанию, это надо видеть. Окружающий мир собран из деформированных ярких объектов; столы, шкафы, бочки выглядят как убранство кукольного домика, а деревья и трава поражают детализацией. Изображение словно отрисовано вручную разноцветными мелками и акварелью. Наложение теней и тщательно подобранная цветовая гамма создают ощущение вечера или утра.

Когда персонажи общаются друг с другом, можно наблюдать отличную анимацию лиц и оценить по достоинству озвучку диалогов. На протяжении всей игры в каждой сюжетной сценке приглашенные Square Enix актеры демонстрируют недюжинное мастерство, эмоционально озвучивая героев. Сразу видно, что они с энтузиазмом подошли к созданию англоязычной версии.

Окно в лето

Radiata Stories - красочная и увлекательная Сказка, в которой действительно приятно жить. Не пройдет и часа, как вы прекрасно освоитесь среди местных лесов, полей и рек, и вот уже реальность нашего мира незаметно уступает место выдуманному волшебниками из Tri-Ace.

Кто знает, может быть, вы пожелаете часто возвращаться в этот живущий собственной жизнью, такой далекий и такой родной мир, умещающийся в обычный DVD для PlayStation 2.

РЕЙТИНГ

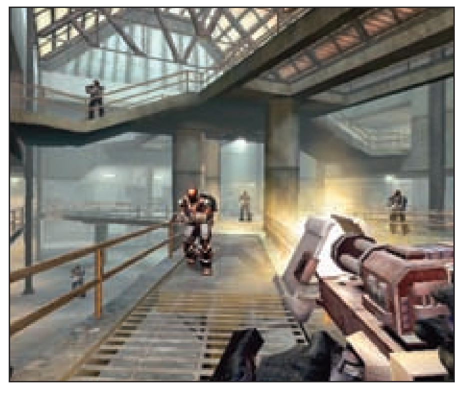
Игровой интерес	9	x 0,40	ИТОГО 8.7
Графика	9	x 0,20	
Звук и музыка	8	x 0,10	
Сюжетная линия	8	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

Из жизни привидений

Жанр FPS/Adventure
Издатель Nintendo
Разработчик n-Space
Платформа GameCube
Сайт www.n-space.com

Малыш, знаешь, какое лучшее средство против жуликов?
Это, конечно же, привидение.
М/ф "Малыш и Карлсон"

Молодой ученый Джон Рэйми оказывается жертвой экспериментов корпорации Volks по созданию универсальных солдат. В результате он становится призраком, которого собираются использовать против его воли. Джону это, естественно, не по душе, и он предпринимает попытку обрести свободу.





Дикое, но симпатишное

Невидимый глазу призрак существует в вязком сумраке субреальности, где движения размыты и замедлены. Только лай собак, способных учуять героя, и легкий озноб предупреждают о его появлении. Единственный способ заметить Джона без специального оборудования - увидеть его в зеркале. В игре реализовано множество подобных предрассудочных "фишек", связанных с привидениями.

Джон постоянно расходует энергию, запасы которой можно восстанавливать с помощью растений. Он может проходить сквозь людей и некоторые предметы (например, решетки), но пробираться сквозь массивные препятствия призрак не способен. Только специальные "призрачные" проходы позволяют ему преодолеть толстые стены.

Оказавшись рядом с живым существом, Джон способен различить его эмоциональную ауру - яркий контур вокруг тела. Если она белая, то объект полностью стабилен; желтая говорит о нервном напряжении, а красная - о панике. Герой обладает способностью вселяться в испытывающие страх существа. Проникнув в новую физическую оболочку он получает доступ к ее способностям. Но аналогичный фокус можно проделывать и с неодушевленными предметами: механизмами, взрывчаткой, автоматическими пушками и т.д. Чаще всего Джон использует предметы для запугивания - любимого развлечения всех призраков. Например, вселившись в датчик давления паровой системы, можно зашкалить и выпустить пар, что непременно заставит вздрогнуть стоящего рядом техника. Его аура сразу же из белой станет желтой. Второй раз этот трюк не пройдет, поэтому придется искать другой способ запугивания. Видите мусорное ведро поблизости? Вселяемся в него и начинаем стучать крышкой. И без того озадаченный человек окончательно слетает с катушек: цвет его ауры меняется на крас-


Канализация... А где же черепашки-ниндзя?


Сетевой режим - хорошее дополнение к синглу

АВТОР
SeaRaptor

Geist



СТАТЬ ГРАНАТОЙ - МОЯ МЕЧТА

В Geist можно "побывать" более чем шестьюдесятью предметами. Начиная от примитивных бытовых приспособлений и заканчивая сложнейшим оборудованием. Какие-то вещи пугают жертв, какие-то помогают решить пазлы или служат оружием. Можно сказать, что в Geist игрок управляет не столько персонажем, сколько многочисленными объектами. Видно, что разработчики активно экспериментировали, возможно, для воплощения еще более оригинальных идей в будущих проектах.



ный. Напуганный техник может быть захвачен. Обнаруженный в его памяти шифр от электронного замка вскоре нам пригодится. Фантазии разработчиков хватило на множество методов доведения жертв до ручки: это могут быть и неожиданный телефонный звонок, и зависание компьютера, и прыжки банок с краской. Жертвы, в свою очередь, предоставляют целый перечень услуг. Важные специалисты обладают высшим уровнем доступа к охранным системам (пригодятся их ключи, отпечатки пальцев т.д.), техники могут чинить сломанное оборудование, а о ценности вооруженных солдат, думаю, говорить не требуется. Вселение в тела братьев наших меньших позволит еще больше расширить список возможностей. Например, маленькая и юркая крыса легко перемещается по норам, собака быстро бегает и является в прямом смысле другом человека. Порой, после вселения в собаку, проходить вражеские КП будет легче, чем вооруженному до зубов солдату.

Поскольку при гибели физической оболочки Джон снова становится призраком, захваченных жертв можно не жалеть (кидайтесь на амбразуры, как камикадзе, жертвуйте телом - всегда есть возможность забраться в новое). Окружающие существа - ваше главное оружие.

НЕМНОГО НАСЛЕДИЯ

Возможность взглянуть на мир глазами животных - явление в современных играх весьма редкое. В Geist она воплощена великолепно. Нечто подобное присутствует в старых хитах: Dungeon Keeper и Alien Versus Predator для PC.

Тяжелая участь долгостроя

Графика выглядит недурно, но долгая задержка релиза, конечно же, сказывается. Фрагменты некоторых локаций, созданные, по всей видимости, в начале разработки, как будто пришли к нам прямиком из эпохи N64, зато другие смотрятся очень даже неплохо. Визуальные эффекты, демонстрируемые при вселении в неодушевленные объекты, просто великолепны. Особенно хорошо получилось изменение восприятия окружающей среды. Например, вселившись в крысу, герой начинает более подробно видеть маленькие объекты.

Непростая FPS

Стрельба и уничтожение противников не являются основной забавой Geist: патроны используемого оружия бесконечны, враги не отличаются особой живучестью и сообразительностью. Игроку прежде всего необходимо исследовать игровой мир, найти обходные тропы и, применяя умения персонажа, решать головоломки. Элементы stealth/action придают изюминку именно адвентюрной составляющей. Чтобы пробраться через пару закрытых проходов, необходимо произвести множество действий и не раз возвратиться назад. Так, например, вселившись в собаку, мы получаем возможность проникнуть в вентиляционный лаз, а после, вселившись в крысу и пробираясь по норам, миновать закрытую дверь. Затем можно залететь в контейнер с горючим и взорвать патрульного солдата, который мешает оставленному далеко позади телу ученого пройти через ловушку для призраков. Вариантов решения подобных задач немного, но их реализация доставляет массу удовольствия.

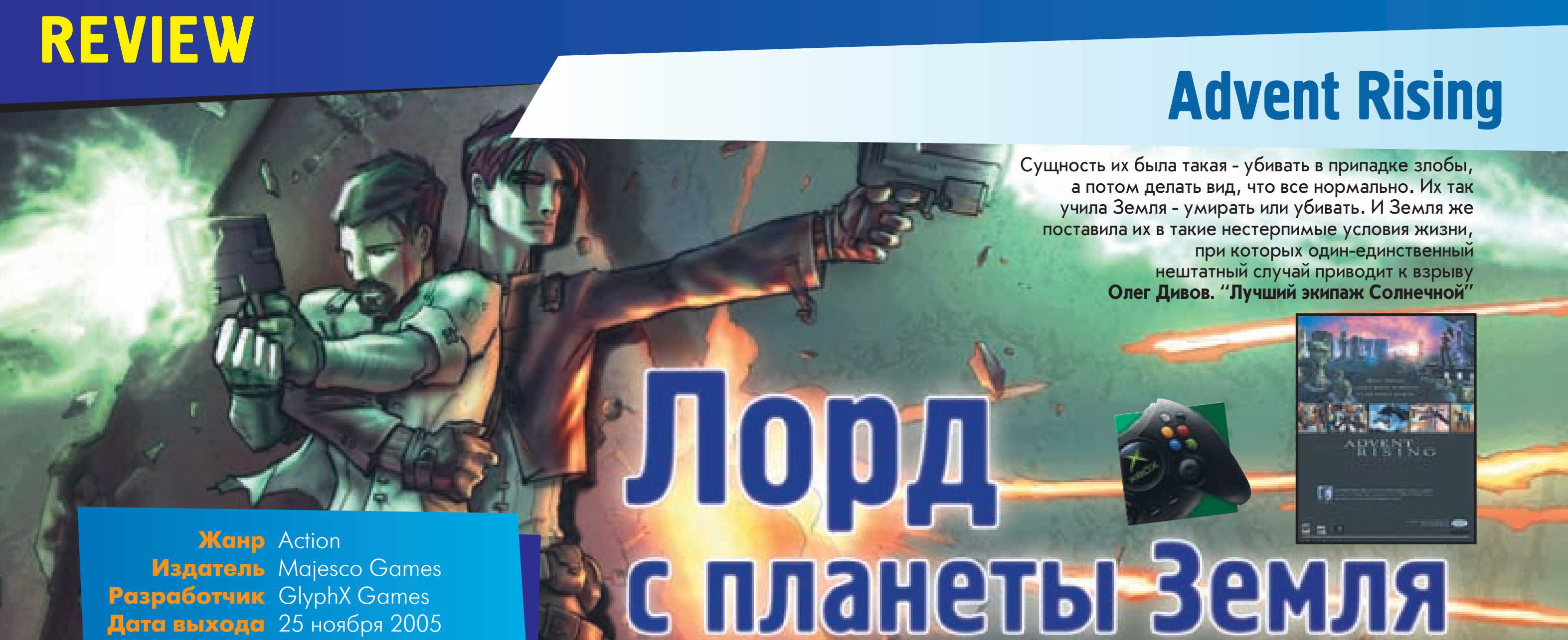
В Geist хватает интересных геймплейных находок, которые заинтересуют даже искушенных игроков. Игра не просто оригинальна, но в своем роде уникальна. Согласитесь, побывать в роли телефонной будки, ведра на колесиках или кролика нам еще не приходилось.

Благо элементы перевоплощений реализованы в Geist достойно. Отличное смешение элементов FPS и Adventure делает ее одной из лучших игр, вышедших для GameCube в 2005 году.

РЕЙТИНГ

Игровой интерес	9	x 0,40
Графика	8	x 0,20
Звук и музыка	6	x 0,10
Дизайн	8	x 0,20
Ценность для жанра	8	x 0,10

ИТОГО 8.2



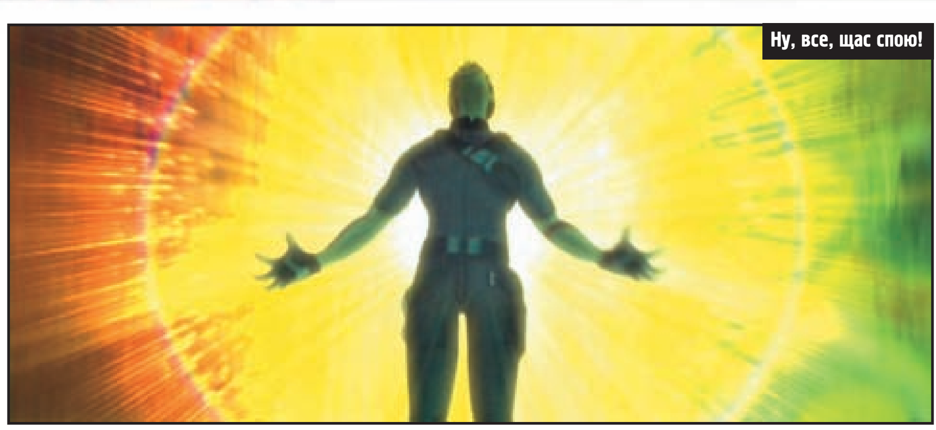
Сущность их была такая - убивать в припадке злобы, а потом делать вид, что все нормально. Их так учила Земля - умирать или убивать. И Земля же поставила их в такие нестерпимые условия жизни, при которых один-единственный нештатный случай приводит к взрыву
Олег Дивов. "Лучший экипаж Солнечной"

Лорд с планеты Земля

Жанр Action
Издатель Majesco Games
Разработчик GlyphX Games
Дата выхода 25 ноября 2005
Сайт www.adventtrilogy.com

Любите ли вы научно-фантастические произведения такими, какими их умеют создавать современные писатели? К несчастью, последние все реже и реже балуют нас оригинальными идеями.

Мало-помалу зарубежная фантастика начинает демонстрировать признаки декаданса. Вездесущий кризис креативности проник мерзкими щупальцами и в нее. Писатели лезут вон из тапочек в попытках создать нечто стоящее, однако успеха достигают лишь профессионалы. Только, странное дело, стоит этим профессионалам попробовать себя на других поприщах, например, в роли сценаристов, как их мастерство куда-то улетучивается. В предыдущем номере мы уже писали, каким разочарованием стал сюжет Predator: Concrete Jungle, созданный небезызвестным Грантом Моррисом. Пришло время разочароваться еще раз.


Ну, все, щас спою!

Затерянные в космосе

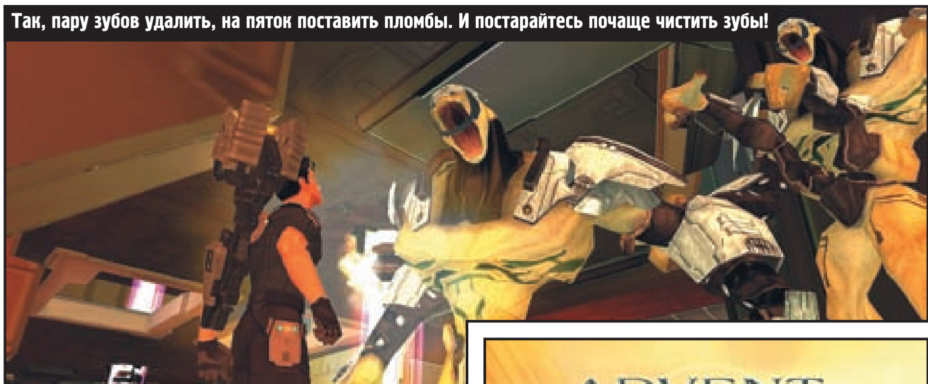
Учитывая масштабы рекламной кампании, качество Advent Rising оказалось шокирующе низким. До самого выхода игры разработчики усердно кормили общественность стандартно оптимистичными обещаниями. "Великолепный сюжет, революционная система самонаведения", - радовали строчки пресс-релизов. Однако практика показывает, что замахнуться на создание шедевра можно. А вот довести "удар" удается не всем. Разработчикам GlyphX тоже не удалось. Вместо масштабной саги (серия Advent запланирована как трилогия) нарисовалась обычная стрелялка, в которой главному герою нужно уничтожать орды врагов не только при помощи оружия, но и используя парапсихологические способности. С другой стороны, в Halo 1-2 тоже приходилось часто стрелять, но никто не жаловался. Так в чем проблема?

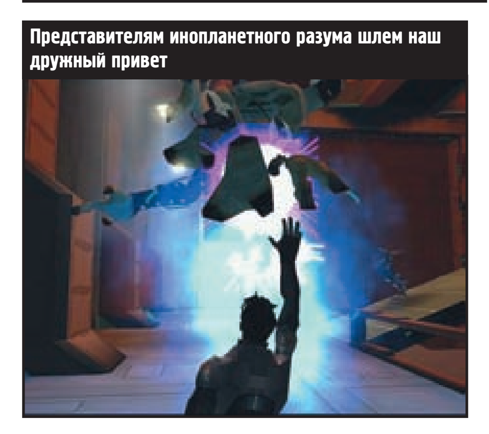
В Advent Rising процесс истребления врагов слишком однообразен: вынесли батальон супостатов, пробежали стометровку и снова вступили в перестрелку. Скучно. Слабая попытка разработчиков воспроизвести акробатику а-ля Max Payne успехом не увенчалась. Толку от нее мало, да и противники одинаково хорошо попадают как по стоящим, так и по прыгающим мишеням. В большинстве же случаев они ведут себя весьма странно, бросаясь на главного героя, как на амбразуру. Вообще искусственный интеллект часто озадачивает непроходимой тупостью.

Внушительный арсенал стволов вряд ли сумеет скрасить будни героя. В AR напрочь отсутствует тактический элемент использования оружия. Хотите снять врагов из снайперской винтовки, а потом прикончить уцелевших из дробовика? Ищите другую игру. Техника ведения местного боя такова: достаем из-за пазухи пару пушек, зажимаем курки и с криком "Ура!" бросаемся в гущу врагов. Стрельба из укрытий не предусмотрена.


А что, Марин, хочешь, я тебе анекдот про блондинку расскажу?

Advent Rising


Так, пару зубов удалить, на пяток поставить пломбы. И постарайтесь почаще чистить зубы!


Представителям инопланетного разума шлем наш дружный привет

В итоге экшн выходит на редкость бестолковым и быстро приедается.

В пресловутой системе наведения нет ничего революционного. Выбор цели осуществляется движением правой аналоговой ручки в сторону очередной жертвы. Фокус в том, что на эту же ручку подвешена функция вращения камеры. То есть оглядеться вокруг, не захватив в прицел очередного противника, не получится. Спору нет, разработчикам удалось создать ряд захватывающих моментов, например, поездку на джипе через бомбардируемый метеоритами город или осаду захваченного искателями храма. Однако эти ложки меда вряд ли компенсируют бочку дегтя под названием Advent Rising.



Космос, полный звезд

Визуальная часть AR весьма специфична. Непонятно, чем руководствовались дизайнеры при выборе мультяшного стиля, из-за которого игра смахивает на очередное творение режиссера Питера Чанга, обожающего гротескно вытянутые тела и нелепые позы персонажей. Создается впечатление, что армейские ботинки, в которых щеголяют герои, больше их голов. Однако к таким странностям можно привыкнуть, тем более что внешний вид инопланетян и разной техники удался на славу. К чему нельзя привыкнуть, так это к графическому аскетизму AR. Сразу возникают два вопроса: на что были потрачены мощности Xbox и зачем нужно было покупать движок Unreal Warfare, если прошлогодний Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy с Havok 2.0 выглядит куда убедительнее? Игровые модели бедны полигонами, текстуры блеклы и невыразительны. Во всех


Хороший инопланетянин бьет плохого инопланетянина. Бьет достаточно больно

ОРСОН СКОТТ КАРД

Родился 21 августа 1951 года в Ричленде (штат Вашингтон). Учился в университете Биргема Янга (штат Юта). Магистр английской филологии, профессиональный театровед. Два года провел в Бразилии, где бесплатно работал миссионером Мормонской церкви.

Лауреат множества престижных литературных наград. Стал первым писателем, которому два года подряд удалось получить "дубль" из двух высших SF-премий: Hugo Award и Nebula Award (в 1986 году - за роман "Игра Эндера", а в 1987 году - за его продолжение - "Голос тех, кого нет"). Следующие романы серии "Ксеноцид" и "Дети разума" оказались слабее и премиями не отмечены, что вынудило Орсона Карда вернуться ко вселенной из "Игры Эндера" и подростковой тематике в романе "Тень Эндера".

Писатель не гнушается и новеллизациями телефильмов: написал в соавторстве с Джимом Кэмероном книгу по мотивам блокбастера "Бездна". Кроме писательства, попробовал силы в качестве составителя ряда тематических сборников: Future on Ice, Turning Hearts: Stories of Family Life, Future on Fire, Dragons of Light и т.д.

Сейчас Кард проживает в Гинсборо (штат Северная Каролина) вместе с женой Кристин и пятью детьми. Его книги пользуются заслуженным успехом, он работает над сценарием фильма по мотивам "Игры Эндера", а его пьесы регулярно идут на сцене местного театра.

Другие известные серии Карда - "Мастер Элвин" (альтернативно-историческая фэнтези) и "Возвращение домой" (космическая фантастика).

локациях остро ощущается нехватка детализации. Симпатичные световые эффекты ситуацию не спасают.

Самое обидное, что в AR присутствует вагон и десять маленьких тележек глюков и багов. Игра перманентно тормозит, некоторые скриптовые сцены не запускаются, главный герой запросто может побежать в ненужную сторону, трупы врагов застревают в стенах и даже зависают в воздухе.

Негалактические масштабы

Орсон Скотт Кард - известный американский писатель-фантаст. Отличается хорошим стилем и склонностью “тянуть резину”, превращая романы в целые эпопеи. Интересно, что помешало ему написать приличный сценарий для AR? Не то чтобы сюжет из рук вон плох, просто в нем слишком много банальностей: есть хорошие инопланетяне, считающие людей божественными существами, есть плохие, которые хотят стереть гомо сапиенсов в пыль, а есть те, которым на человечество плевать. Первые хотят “нас” защитить, вторые (Искатели) уничтожить. Причем у Искателей это хорошо получается. Главный герой Гидеон Вейт становится единственной надеждой уцелевших людей.


Давеча к нам на МКС завезли партию PlayStation 3... Славно погуляли!



К сожалению, по-настоящему эмоционально сильных сцен удручающе мало. Зато Карду хорошо удались диалоги. В скрупулезно прописанных репликах чувствуется рука мастера.

С персонажами Кард потерпел полное фиаско: их образы донельзя стандарты. Сам Гидеон - типаж среднестатистического спасителя мира, и этим все сказано. Он прямолинеен, добродушен и немного наивен. Итан Вейт - брат главного героя. Вы будете смеяться, но этим тоже все сказано. Оливия Морган - невеста главного героя, и этим... Впрочем, не будем повторяться.

Вообще такой опытный писатель как Кард, должен знать, что концепция “Избранного” устарела еще задолго до первой “Матрицы”, и страждущих эпического сюжета нужно было заинтересовать чем-нибудь другим. К сожалению, из-под его пера вышла очередная сказка об Илье Муромце, разворачивающаяся на фоне декораций из “Звездных войн”.

Хотя открытая концовка AR дает огромный простор для творчества, нет никакой гарантии, что последующие сюжеты не будут высосаны из пальца. Пока что в Majesco сильно прокололись со своими наполеоновскими планами, из-за чего, собственно, в настоящее время компания терпит серьезные убытки.

©

ВОЕВАТЬ, ТАК С МУЗЫКОЙ!



Музыка в игре стоит отдельного упоминания. Для создания саундтрека сотрудники Majesco обратились к 70-piece Hollywood union orchestra. Результат превзошел ожидания. Получившиеся композиции украсят коллекцию каждого любителя игровых саундтреков, а основная тема надолго запомнится поклонникам симфонической музыки и хорового вокала.


Эх, Василий Иваныч, что же ты акваланг-то не взял?

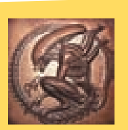


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	7	x 0,40	
Графика	5	x 0,20	
Звук и музыка	9	x 0,10	
Сюжетная линия	8	x 0,20	
Ценность для жанра	6	x 0,10	
ИТОГО			6.9

АВТОР

Олег “Rogue” ГАВРИЛИН



Sonic Gems Collection

Вся команда в сборе

А я ежиков люблю, всех их вместе соберу...
Из геймерского фольклора

Жанр Action
Издатель SEGA
Разработчик SEGA
Платформа GameCube, PS2
Сайт www.sega-europe.com

Выход Sonic Mega Collection стал настоящим подарком для фанатов SEGA, которые не прочь поностальгировать над играми прошлого, но на современных консолях. И вот SEGA, не постеснявшись повторно заработать на фанатах, выпускает второй сборник, в который вошли почти все оставшиеся части серии: Sonic CD, Sonic The Fighters, Sonic R, Sonic the Hedgehog 2 и Sonic Spinball (две последних игры - в версии для Game Gear), Sonic the Hedgehog Triple Trouble, Sonic Drift 2, Tails' Skypatrol и Tails Adventures.

Маленькое возвращение Game Gear

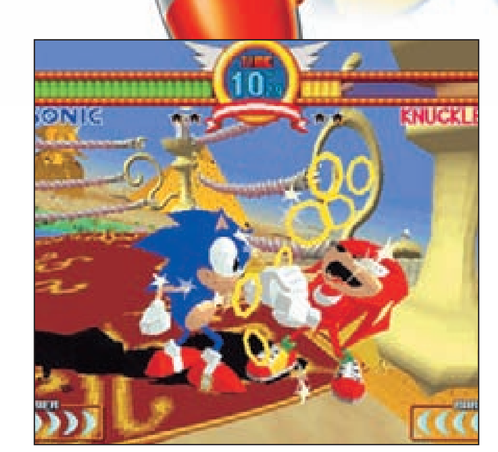
Сейчас очень часто причисляют к классике видеоигр чуть ли не все, что существовало на консолях начала девяностых. Конечно, раньше хитовых, оригинальных и уникальных игр выходило гораздо больше, а сиквелов - меньше. Если оценивать "Соников" в данном сборнике объективно, то настоящей классикой окажется только Sonic CD для Sega CDX (считающийся многими лучшим из всего сериала), остальные тайтлы - не более чем игры на заданную тему.

В Sonic Gems Collection присутствует большая группа восьмибитных игр для Game Gear: Sonic the Hedgehog 2 и Sonic the Hedgehog Triple Trouble (типичные side-scrolling'и), Sonic Spinball (8-битная версия), Sonic Drift 2 (жалкая пародия на Mario Kart), Tails' Skypatrol (своеобразный action-puzzle) и Tails Adventures (side-scrolling с элементами адвентюры о приключениях лисенка по кличке "Хвосты" - друга Соника). Все они эмулированы на "отлично", с первого взгляда и не скажешь, что они создавались специально для портативной консоли. Но их ценность, не как музейных экспонатов, а как просто игр, даже для фаната 16-битных "соников", к сожалению, минимальна. В свое время SEGA карабкалась, как могла, пытаясь создать хоть какие то весомые эксклюзивы, усиливающие ее позиции в конкурентной борьбе с Nintendo. Стоит ли напоминать о том сокрушительном поражении, которое потерпела SEGA в войне портативных консолей?

Синий и вечно молодой

Гонки Sonic R, вышедшие в 1997 году на Saturn, были тепло приняты фанатами. Сейчас игру настолько технически подремонтировали, что и не узнать. Никаких пикселей или тормозов, все смотрится великолепно. Вообще гоночная тематика удачно вписалась в мир Соника, благо не нужны никакие транспортные средства, ведь почти все герои могут развивать сверхзвуковую скорость с помощью своих двоих. Именно поэтому в конце 2005 (начале 2006) года мы увидим Sonic Riders - логическое развитие темы Sonic R, а заодно и новый хит от Sonic Team.

Sonic: The Fighters в свое время попала в аркадные автоматы, но так и не увидела свет на Saturn. Эта вариация файтинга в мире Соника, созданная сегоской командой AM2 на графическом движке Virtua Fighter 2. Трехмерная графика стареет очень быстро, но Sonic: The Fighters по-прежнему выглядит неплохо. Перед нами как раз тот случай, когда над переизданием старательно потрудились. Побольше бы подобных римейков.



Первоначально Sonic Gems Collection планировался исключительно для GameCube, но уже есть информация, что версия для PS2 появится в декабре этого года. Особо стоит отметить, что GameCube является самой "соникоской" консолью: на GameCube больше "Соников", чем на Sega MS, Sega GG, Sega CD, Sega MD, Sega Saturn и Sega Dreamcast вместе взятых.

Конечно, выставлять оценку играм десятилетней давности наравне с современными тайтлами было бы неразумно, поэтому Sonic Gems Collection мы оценили по другим критериям.

СЛЕЗА ФАНАТА

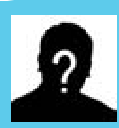
Помимо "Соников", в Gems Collection имеется четыре заслуженных мегадрайвовских хита: Vectormen, Vectorman 2, Comix Zone и Ozze. В японскую версию добавлена Streets of Rage. Игры немного подретушировали фильтрами, и теперь они смотрятся даже лучше, чем прежде. Единственное, что огорчает, так это небольшие баги эмуляции звуковых эффектов.

РЕЙТИНГ

	Оценка	Вес
Игровой интерес	7	x 0,40
Эмуляция графики	9	x 0,20
Эмуляция звука	7	x 0,10
Подборка игр	7	x 0,20
Ценность для фанатов	8	x 0,10

ИТОГО 7.5

АВТОР
SeaRaptor



Жанр Action/RPG
Издатель Square Enix
Разработчик Racjin
Сайт na.square-enix.com/games/FMA2

Познавательная алхимия

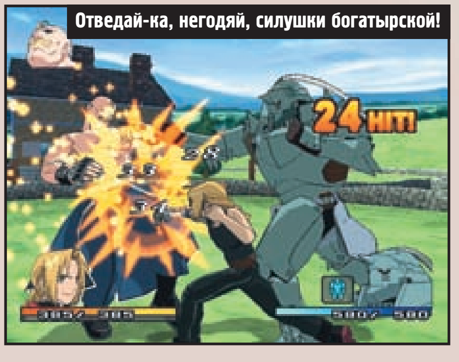
Чтобы получить что-либо, необходимо отдать что-либо равнозначное по цене.
Закон Равнозначного Обмена

Тяжелая судьба выдалась с запуском игр по лицензии Fullmetal Alchemist за пределами Японии. Первая часть запоздала почти на год. Американские поклонники "Алхимиков" радуются появлению второй части, а японцы уже вовсю гоняют в третью.

Против часовой

Fullmetal Alchemist and the Broken Angel представлял собой вполне рядовой beat'em'up с вкраплениями ролевой системы, обладал весьма посредственной графикой и однообразным музыкальным сопровождением. Но под сим не слишком привлекательным фантиком скрывалась добротная история, мастерски вписанная во вселенную "Алхимиков", которая удачно дополнила оригинальный сюжет манги и аниме. Отлично прописанные диалоги сделали персонажей еще более яркими; поистине лакомым кусочком и усладой для фанатов стали фрагменты эксклюзивного видео.


Ну, что там? Написано "Made in China"


Отведай-ка, негодяй, силушки богатырской!

Вторая часть - наглядный пример добротной и кропотливой работы над ошибками, но обо всем по порядку.

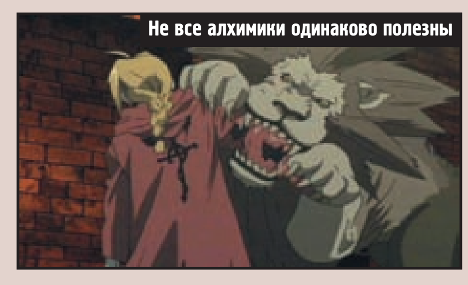
Летопись

Игра начинается точно так же, как и аниме. В поисках философского камня братья Элрики прибывают в расположенный в пустыне город Лиор, в котором узнают о пророке Корнелло, способном при помощи кольца с алым камнем "творить чудеса". Братья решают проверить, а не философский ли это камень. Однако без боя удовлетворить свое любопытство им не удается, ибо Корнелло явно не рад появлению Государственного Алхимика. И... Здесь и кроется самый противоречивый момент второй части Fullmetal Alchemist - сюжет начинает развиваться совершенно самостоятельно от первоисточника, руша тем самым всякую связь с оным. Дальнейшие события закручиваются вокруг Алого Камня, погибшей древней цивилизации Лебис и алхимика Краули, вознамерившегося с помощью древних знаний воскресить свою любимую.


Терминатор нервно курит в сторонке

Принципы

Как и первая часть, игра относится к жанру Action и содержит вкрапления RPG. Сражаться, да и просто путешествовать по улочкам городов братьям предстоит вместе. Игроку отводится роль старшего брата - Эдварда Элрика. Младший находится под контролем AI, однако существует возможность "общения" с ним. Приказы отдаются путем нажатия на соответствующую кнопку и результируют в простенькие указания типа "следуй за мной", "атакуй врага" или

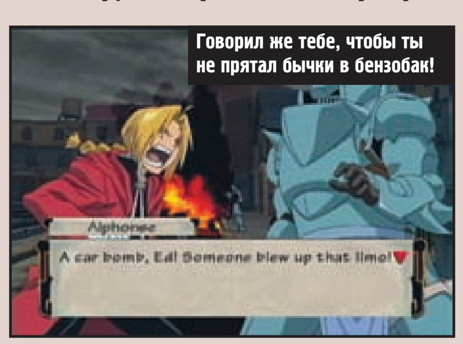

Не все алхимики одинаково полезны

"возьми предмет". В некоторых миссиях братьев будут сопровождать персонажи из военной братии: лейтенант Хокай, майор Армстронг и полковник Мустанг.

Простенькая ролевая система полностью перекочевала из первой части. Статус Эда определяют четыре базовые характеристики: здоровье, сила, защита и алхимия. Младшему доступны только первые три. В игре Альфонс алхимию не применяет. На каждого из братьев можно надеть по два предмета, влияющих как на базовые характеристики, так и некоторые другие элементы геймплея (например, повышающие шанс выпадания полезных вещей из поверженных противников, освобождающие или жестко привязывающие Ала к командам Эда). Опыт в игре течет целыми реками: дополнительная экспа присуждается, например, за комбо-от-10-ударов или за успешную контратаку. По достижении нового уровня характеристики Ала автоматически повышаются. Игроку выдается некоторое количество очков, которые он волен использовать для улучшения характеристик как Эда, так и Ала. На этом, впрочем, ролевой аспект и заканчивается. Общение с персонажами (кроме сюжетных вставок) не предусмотрено. Магазины и свободное передвижение глобальной карте - все это могло бы пойти игре на пользу, но осталось за бортом девелоперской мысли.

Action-составляющая игры претерпела значительные изменения. Отныне кнопок, отвечающих за алхимию, две. Одна, как и прежде, трансформирует пригодные предметы в оружие, а при отсутствии оных поблизости позволяет Эду мгновенно выставить перед собой защитную плиту. Каменные же сталагмиты нынче применяются исключительно в комбо-связках. Вторая "алхимическая кнопка" применяется только по ходу нанесения серий ударов.

Стоит отметить, что для создания оружия Эду совсем не обязательно искать подручные средства. По мере продвижения по сюжету Эдвард научится делать копья, мечи и кувалды прямо из земли. Каждое оружие обладает уникальными характеристиками и эффективно против определенных врагов.



Говорил же тебе, чтобы ты не прятал бычки в бензобак!

Исчезло железное разделение трансформируемого оружия по "профпригодности" - отныне Ал может использовать любое из них. Если раньше уровень трансформируемого оружия был связан с наличием особых предметов в инвентаре, то нынче он зависит от ролевого уровня Эдварда.

Как и в первой части, используется шкала, которая заполняется по мере сражений и тратится на выполнение спецприема, настигающего всех врагов в поле зрения Эда.



Их разыскивает милиция


Коварный тип алхимической наружности

Краски, звуки

Посредственная графика осталась уделом прошлого. Герои заметно прибавили в полигонах, а технология cell-shading оказалась весьма кстати. Порой геймплейную картинку элементарно можно спутать с кадрами из аниме. Эдвард и Альфонс прекрасно анимированы, особенно эффектно смотрятся сокрушающие комбо в исполнении старшего брата. Яркие и красочные спецэффекты довершают визуальное пиршество.

Из-за того, что игра в некоторых моментах эксплуатирует оригинальный сюжет, часть видеовставок была отснята заново, а не выдернута из аниме, что очень похвально.

Бюджета хватило и на полную озвучку всех диалогов. Причем английский дубляж выполнен на довольно высоком уровне, но не без нареканий. Женские персонажи получились несколько наигранными, но больше всех не повезло бабуле Пинако, которую озвучили просто отвратно. Но это уже больше придирки, ибо не раздражающий дубляж нынче редкость, а здесь он даже чуток возвышается над этой планкой. Хотя отсутствие оригинальной японской озвучки не воодушевляет.

К очевидным огрехам FMA2 можно отнести не слишком большое количество полигонов на супостатах, плохенькую анимация оных, а также наследственно бедное и невыразительное музыкальное сопровождение.

Алхимический круг

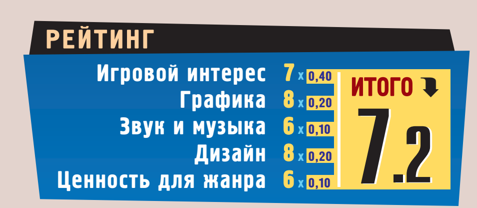
Fullmetal Alchemist: Curse of the Crimson Elixir - вполне качественный продукт по популярной лицензии. Несмотря на недочеты, игра вышла добротной, а уж для фанатов - и вовсе отличной. Любопытно, как воспримут оные неоднозначный ход в лице альтернативного повествования?..

ПЕРВОИСТОЧНИК

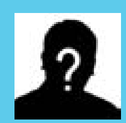
Аниме-сериал, основанный на одноименной манге Хирому Аракавы, стал культовым во всем мире. Этот 51-серийный эпос мгновенно стал предметом обожания на родине: "Алхимики" засветились во всех мыслимых и немыслимых хит-парадах. В этом году Fullmetal Alchemist завоевал и Америку. А могло ли быть иначе? Мощный сюжет Аракавы, анимация студии Bones (Wolf's Rain, RahXephon), лицензированная музыка популярных японских поп- и рок-исполнителей (Porno Graffiti, L'Arc-en-Ciel и др.) сделали свое дело. Стоит упомянуть, что музыкальное сопровождение было исполнено Московским симфоническим оркестром. В сериале также звучит песня на русском языке "Братья" в исполнении хора "Вера". А этим летом на экраны японских кинотеатров вышло полнометражное продолжение "Алхимиков".



РЕЙТИНГ



АВТОР
Александр "H_Hunter" Устинов



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Сила есть, ума не надо









Жанр Action
Издатель VU Games
Разработчик Radical Entertainment
Платформа PlayStation 2, Xbox, GameCube
Сайт www.hulkgames.com

Халк всех и все крушить, разбивать, взрывать, ломать! А-р-р-р!
Брюс "Халк" Баннер

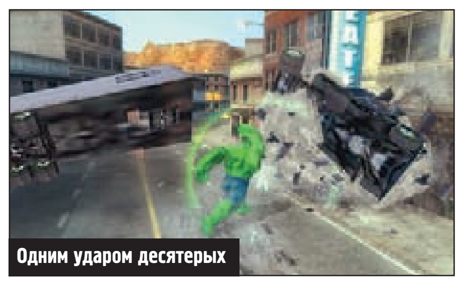
В последнее время на наши неокрепшие плечи обрушился шквал игр по мотивам комиксов и их не всегда удачных экранизаций. За примерами далеко ходить не нужно: вот вездесущий "Человек-паук", охотник за головами "Каратель", вечно молодой "Бэтмен", а совсем недавно увидела свет и "Фантастическая четверка". Помимо этого, как снег на голову, на нас свалился весь такой зеленый Халк. Все живы? Тогда продолжаем.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction - это самостоятельная игра, не приуроченная к выходу какого-либо фильма, комикса или мультфильма. Ее сюжетная составляющая незамысловата и проста, как, собственно, почти все проекты по мотивам комиксов. Игроку предстоит взять на себя управление огромным зеленым существом по имени Халк и отправиться разделываться с неприятелями, так или иначе насолившими главному герою.


Где, черт подери, моя паутина-а-а

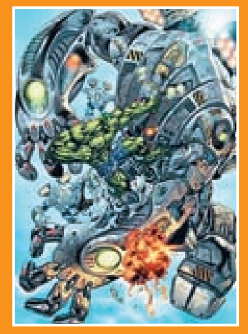
Кстати, о герое. Брюс Баннер - биохимик, работавший в секретной лаборатории над веществом, способным спасти миллионы людей от многих тяжелых заболеваний. Несчастный случай превратил его в зеленое чудовище с нечеловеческой силой и феноменальными способностями. Теперь за ним охотится армия США с целью сжить со света горемыку, а удастся им это или нет, зависит только от игрока.

Самая сильная сторона Ultimate Destruction - графика. Если вы помните предыдущую игру с участием Халка по мотивам провалившегося в кинопрокате одноименного фильма 2003 года, то заметите, что разработчики отказались от использования "мультяшной" технологии cell-shading. Надо сказать, это пошло игре только на пользу. Девелоперы постарались на славу, создав трехмерный город (как в Spider-man 2 и GTA) с десятком километров дорог, возвышающимися небоскребами, автомобилями и жителями, которые при виде громадного Халка с криками и воплями разбегаются в разные стороны. Таким образом, мы получаем почти неограниченную свободу действий. Нынче это в играх модно.

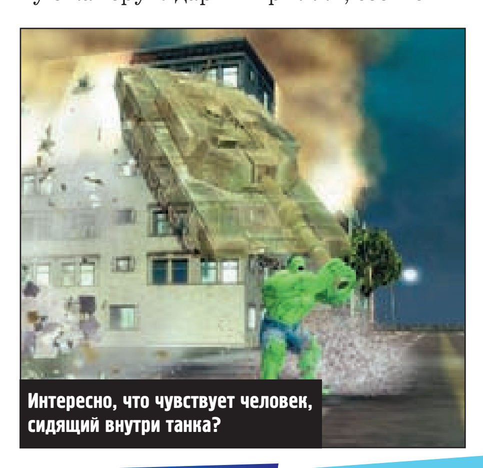

Одним ударом десятерых

Геймплей предельно прост и понятен. Получив очередное задание, Халк десантируется в нужной локации и резво бежит его выполнять. Управление персонажем, несмотря на его внушительные габариты, простое: за передвижение отвечает левая аналоговая ручка, в то время как правой игрок вращает виртуальную камеру. Удары и прыжки, соответ-

БОНУСЫ



Традиция, начатая когда-то в Spider-man на PS one, заключающаяся в поиске обложек комиксов, а также других бонусов, живет и процветает в играх подобного типа по сей день. В Ultimate Destruction спрятано порядка ста обложек, несколько видеороликов о создании игры с комментариями разработчиков, история всех персонажей в картинках и тому подобные любопытные вкусности.


Интересно, что чувствует человек, сидящий внутри танка?

АВТОР

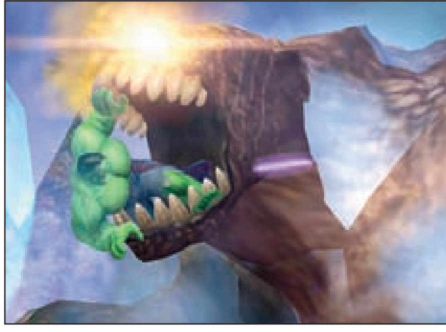
Сергей "ScaR" ПАРАМОНОВ



The Incredible Hulk: Ultimate Destruction











ственно, расположены на правых кнопках, а шифты предлагают игроку быстрое передвижение и захват цели. Никуда не делись и специальные приемы, комбо и прочие выкрутасы зеленого громилы. Часть движений нужно обязательно покупать в специальном меню, ведь за неимением таковых вы не сможете продвинуться по сюжету. Поскольку Халк у многих ассоциируется с тотальным разрушением (отсюда и подзаголовок Ultimate Destruction), разработчики просто не могли не наделить "зеленого" способностями а) сшибать, б) крушить, в) разрушать и д) просто разрывать на мелкие кусочки все, что попадется ему под руку. Пожалуй, впервые в истории игр по комиксам возможность полного разрушения окружающих пейзажей воссоздана настолько скрупулезно. Халк может кидать машины, автобусы, людей, рекламные щиты, деревья и тому подобные "мелочи". Кажется, что по части учинения полного беспредела возможности игрока безграничны. Поверьте, схватить танк за ствол пушки, хорошенько раскрутить и бросить в толпу спецназовцев - занятие более чем увлекательное.

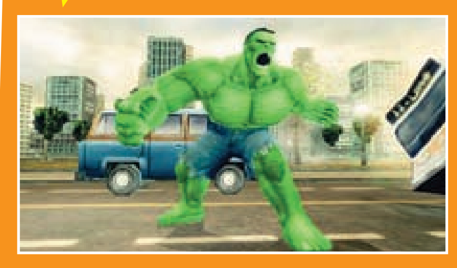
В первую очередь The Incredible Hulk: Ultimate Destruction мы рекомендуем поклонникам комиксов и воспетых ими суперперцев. Фанаты творчества Marvel Comics получат море удовольствия практически от всего, начиная со знакомых героев и злодеев, заканчивая боссами размером во весь экран и качественной графикой. Остальные игроки найдут в новом проекте Radical Entertainment увлекательную возможность крушить все, что движется, стоит, лежит или летает. Ну и, конечно, зажигает и сам город. Он кажется почти реальным, с полной свободой действий, напичканный до предела всяческими бонусами, дополнительными и секретными миссиями.

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction - отличный подарок для всех, кто любит провести время за консолью, играя в незамысловатые, но веселые и зрелищные игрушки.

СВОБОДА ВЫБОРА

В городе, где разворачиваются основные события, Халк может подписаться на выполнение множества миссий, как влияющих на дальнейшее развитие сюжета, так и побочных. Последние представляют собой следующее: игроку за отведенное время нужно собрать определенное количество флажков, бегая по улицам города; уничтожить столько-то танков; спасти людей из горящего здания и т.д. В случае успешного выполнения вам присваивается медаль и призовые очки, а на них, в свою очередь, можно выучить новые движения и удары. Разнообразие дополнительных миссий не даст уснуть во время прохождения местами скучноватой сюжетной части.

МОРДОБОЙ



Наш зеленый великан способен выполнять огромное количество спецприемов, движений и комбо. В верхнем углу экрана помимо бара жизни есть Critical-линейка. Она накапливается по мере озлобления Халка на врагов. Рассвирепев окончательно, Халк превращается в настоящего зверя, крушит все с удвоенным энтузиазмом, а, если вы проведете правильную комбинацию, то активируется уже заезженный режим slow-motion, и вы увидите умопомрачительные взрывы и отлетающих от главного героя врагов. Зрелищности игре не занимать.



Боссы? Это всего лишь груда бесполезного металла

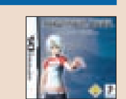


РЕЙТИНГ

Игровой интерес	8	x 0,40	ИТОГО 8.0
Графика	8	x 0,20	
Звук и музыка	7	x 0,10	
Дизайн	8	x 0,20	
Ценность для жанра	9	x 0,10	

ОТЦЫ И ДЕТИ

Another Code: Two Memories



Жанр	Adventure
Издатель	Nintendo
Разработчик	Cing Inc., Nintendo
Платформа	Nintendo DS
Сайт	www.nintendo.co.jp/ds/anoj/index.html

Первый квест на DualScreen отнюдь не вышел комом. Воспользовавшись уникальными функциями консоли, Nintendo и Cing Inc. создали очень даже неплохую игру. И хотя не все в ней идеально, неплохой сюжет и приятная графика вряд ли дадут вам скучать.

Начало Another Code: Two Memories не сулит ничего выдающегося: игроку достается роль тринадцатилетней девочки Эшли Робинс, которая в канун дня рождения получила таинственную посылку, содержащую миникомпьютер и записку от отца, которого героиня считала давно погибшим. В письме сообщалось, что она должна приплыть на пустынный остров, на котором ее встретит потерянный родственник.

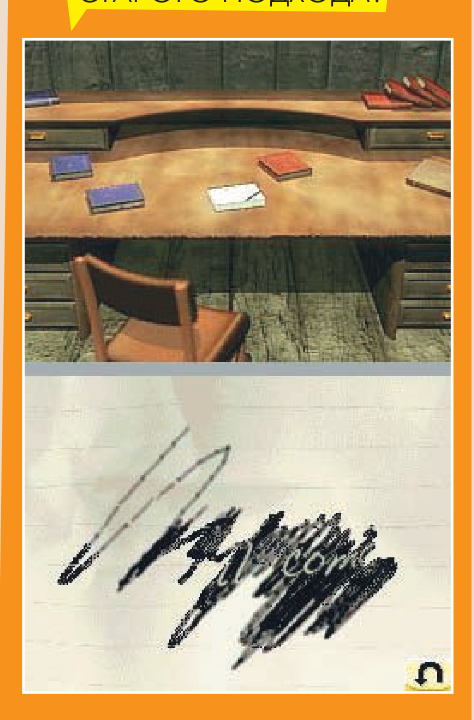
Игровой процесс неизбежно вызовет ассоциации с популярной серией компьютерных игр Myst. Такое ощущение возникает благодаря новому подходу к загадкам, который использует все функции DS. Так, если раньше игрок просто приказывал персонажу использовать вот эту металлическую щетку на вон той старой надписи, то теперь придется поработать стилусом, отдирая ржавчину от металла. Далеко не все головоломки игры настолько просты, есть и такие головоломки, перед которыми может спасовать и опытный игрок.

В проекте задействованы все возможности консоли. На нижнем экране отображается трехмерная карта и путешествующая по ней героиня. По мере передвижения по миру на верхнем экране появляются заранее отрендеренные картины локаций, в которые попадает персонаж. Почти все окружение можно исследовать. Для этого достаточно нажать на специальную иконку, после чего на тачскрине появится рисунок с верхнего экрана, который вы начинаете изучать при помощи стилуса. У любого предмета есть описание, и иногда бывает сложно определить, что вам в будущем пригодится, а что окажется бесполезным. Наша героиня обладает завидным упрямством и подберет только те вещи, которые считает необходимыми. Так что во время игры вам придется не раз поплутать в поисках важной детали, которую вы точно видели в одной из комнат. Трехмерная графика по меркам Dual Screen'a выглядит прилично , однако выдающейся ее назвать нельзя. А вот изображения героев и пейзажи красивы и радуют глаз. Музыка неплоха, но не отличается разнообразием, так что уже ко второму часу игры она успевает порядком надоесть. Для решения некоторых загадок вам понадобится помощь микрофона.

Основной недостаток Another Code заключается в том, что вряд ли кто-нибудь захочет пройти ее повторно. Ведь все загадки уже решены, а сюжет далеко не гениален. *- Н.Л.*

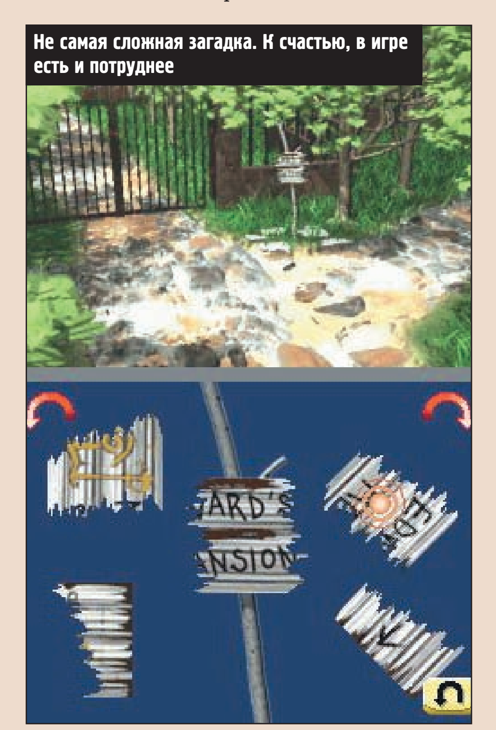
Игровой интерес	7
Графика	7
Звук и музыка	7
Сюжетная линия	7
Ценность для жанра	7
Итого	**7.0**

НОВЫЙ ВАРИАНТ СТАРОГО ПОДХОДА?



После появления графических квестов многие заговорили о кризисе жанра. Ведь если раньше лучшие адвентюры заставляли ворошить весь словарный запас для того, чтобы подобрать именно то сочетание команд, которое сработает в сложной ситуации, то с появлением визуального интерфейса задачи свелись к банальному перебору инвентаря. Однако выход Another Code заставил вспомнить о старых временах. Теперь вы не только должны понять, какой предмет необходимо применить в данной ситуации, но и то, как им воспользоваться. А это не так просто, как может показаться на первый взгляд. И если где-то нужно просто поводить стилусом по экрану, то над некоторыми загадками придется крепко подумать.

Не самая сложная загадка. К счастью, в игре есть и потруднее



Не самый новый по виду дом. Так что героям еще придется повозиться в пыли

Какой вид, какие чувства! Если бы она знала, что ее ждет, то выражение лица точно было бы другим

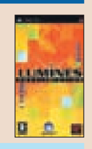


АВТОР

Никита "ЦуКуЦ" ЛЮБИМОВ, Good Hobbit

СВЕРХУ ПО КУБИКУ

Lumines



Жанр	Головоломка
Разработчик	Q Entertainment
Издатель	Ubisoft
Платформа	PSP
Сайт	www.lumines.jp



Надеюсь, дерево у них пропитано чем-нибудь негорючим. А то ведь сгорит все

Невозможно написать что-нибудь про Lumines, не помянув - причем неоднократно - "Тетрис". Невозможно, понимаете. Так что я даже и пытаться не буду.

Так вот, Lumines - это цветомузыкальный "Тетрис" для PSP. Это если в общих чертах. В тех же самых общих чертах - это лучшая, самая интересная и самая навязчивая игра на консоли. В хорошем смысле слова "навязчивая". Не оторваться. Сел на полчасика кубики по экрану погонять - и все. Ближайшие часа три никакой потоп с землетрясением не оторвет человека от черной блестящей коробочки с экранчиком.

Что же такое "Люминес" и чем оно так цепляет?

Цветомузыкальный тетрис. Еще раз: цветомузыкальный тетрис.

В стакан падают кубики. Кубики могут быть одноцветные или двухцветные. Цветов всего два (они меняются от уровня к уровню, но одновременно в игре участвует только два). Цель игры - собрать как можно больше одноцветных кубиков. Собранный кубик, как и положено в клонах "Тетриса", исчезает, игрок получает очки... все просто. Но есть два интересных момента.

Во-первых, это ползающая по экрану полоска. Она там не для красоты. Дело в том, что собранные кубики пропадают не сразу: полоска должна их стереть. Это открывает интересные возможности: пока полоска не проползла, можно собирать здоровые, красивые комбы и получать много очков. Скорость перемещения полоски зависит от играющей в данный момент мелодии. Грубо говоря, чем быстрее мелодия, тем быстрее полоска. Но!

Игрок своими действиями может менять темп мелодии - не сильно, но вполне заметно. Чем быстрее вы роняете кубики, тем быстрее играет музыка, быстрее ползет полоска, быстрее падают кубики, быстрее... Впрочем, в любой момент можно притормозить. Потом мелодия кончается, начинается другая. Меняются дизайн уровня и темп игры. Постоянно меняются. Затягивает.

Второй интересный момент связан с так называемыми бомбами. Периодически с неба (сверху, конечно; но откуда-то эти кубические осадки ведь берутся!) падает кубик, который взрывает все фишки определенного цвета. Все, до которых дотянется. Что из этого следует? А следует из этого то, что надо такие кубики любить и готовиться к их приходу всеми силами. Дорожка одного цвета, сверху дорожка другого, и сверху опять первого. Бутерброд этакий. А теперь при помощи бомбы убираем среднюю дорожку, и то, что сверху, падает на то, что снизу.... Много очков и чистый стакан. И только таким способом можно продержаться сколько-нибудь долго. И надо видеть, что в это время творится с подложкой (это вам не статичная заставка, она реагирует на действия игрока) и интерфейсом. Игра в явной форме показывает - это было круто. Очень круто. **- *G.H.***

Игровой интерес	9
Графика	8
Звук и музыка	9
Управление	10
Ценность для жанра	9
Итого	**9,0**



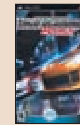
Аэрофототетрис. Нам сверху видно все!



Сейчас кому-то будет больно и обидно. Второго игрока задавили стаканом

ГЛАВНОЕ - НАКЛЕЙКИ

Need For Speed Underground Rivals



Жанр	Аркадная гонка
Разработчик	EA Games
Издатель	EA Games
Платформа	PSP
Сайт	www.eagames.com/redesign/games/psp/nfsur/home.jsp

Гонки на PSP делятся на две категории: совершенно неуправляемые и те, в которых управлять, собственно, и не надо. Новая портативная NFS относится ко второй категории. Нет, изредка все же приходится прилагать некоторые усилия для того, чтобы вписаться в поворот - но крайне, крайне редко. Тут есть даже режим Drag Race, в котором нужно ехать по прямой и вовремя переключать передачи. И это, несомненно, лучшее, что можно сделать с NFS: Underground. Проверено. Можно легко забыть, что игра посвящена гонкам. Потому что на самом деле она им не посвящена. Большая часть времени здесь уходит на возню с машинками - покраску, перекраску, любовное развешивание наклеек и картинок. Ездить приходится только для того, чтобы добыть денег на новые красивые машинки и получить дополнительные наклейки. Практически симулятор реальной жизни. В целом же - ничем не отличается от первой части Underground. А от второй - отсутствием режима свободных поездок по городу. Ну и, конечно, праздник на нашей улице - теперь на ло-



Чистый холст. Сейчас он покроется вызывающими надписями и провокационной символикой


Еще бы шашечки добавить, и получилось бы натуральное такси. Сумасшедшее. На стероидах


На заднем плане мы можем видеть сцену. По этой сцене прыгает Снуп Догг и распевает песни The Doors. Кошмар

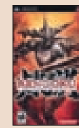
бовом и заднем стекле можно что угодно написать. И на капоте, конечно. И на бортах. И аж тремя шрифтами. Мы же об этом всегда мечтали, правда?

Есть и забавное добавление - режим Nitrous Run, банальная гонка по чекпойнтам с нервно тикающим таймером - но с практически бесконечным запасом закиси азота. Машинку трясет и подбрасывает, в ушах свистит... весело. Правда, проходится слишком быстро. Как и вся остальная игра. Кроме режима скольжения (Drifting). В это играть просто невозможно. - *G.H.*

Игровой интерес	7
Графика	6
Звук и музыка	8
Управление	7
Ценность для жанра	4
Итого	6,6

НА ФИГ, ИБО НЕ ФИГ

Rengoku



Жанр	Печальное недоразумение
Разработчик	SCEE
Издатель	SCEE
Платформа	PSP
Сайт	www.wipeoutpure.com

Некоторые вот жалуются, что шутеров и драк на PSP мало. Что, мол, одни гонки какие-то. Разные всякие гонки, а нормальному человеку и поиграть не во что. Кроме гонок. Нет, почему же. Есть и шутеры, и драки. Beat'em'up, ну да. Вот, Rengoku, например. Первая игра жанра "запинай-их-насмерть" на PSP. К сожалению. Жалко и потому, что первая (а где всякие другие?), и потому, что игра (ну, это ее так называют; хочется верить, что это добросовестное заблуждение), и потому, что на PSP (лучше бы вообще нигде и никогда).

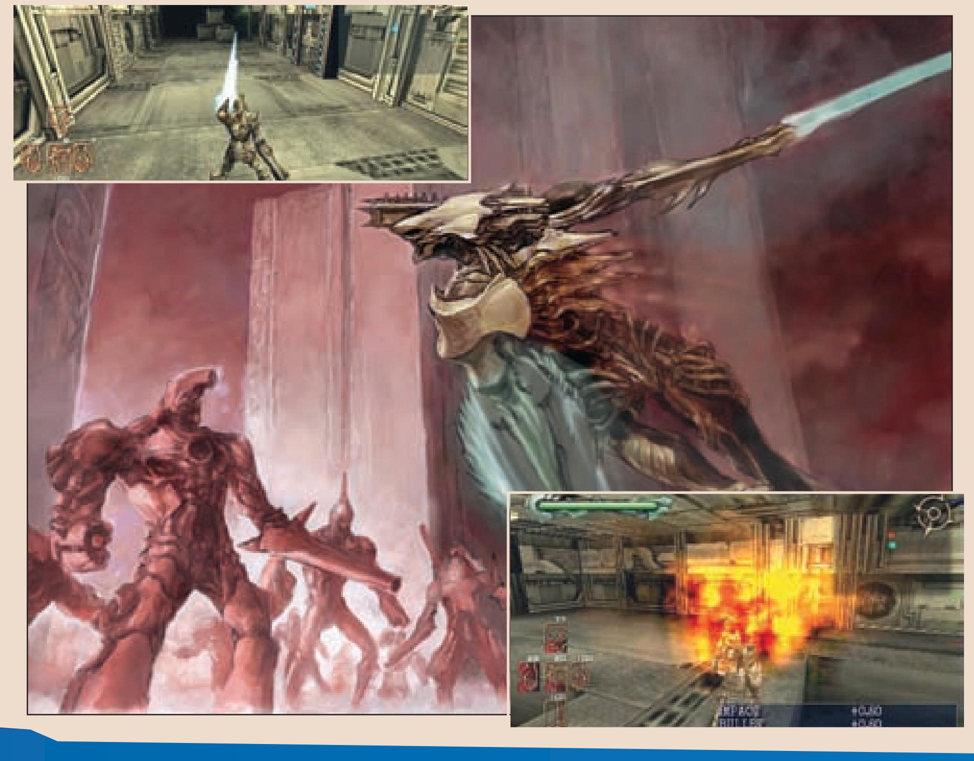
Вы, дорогие читатели, уже поняли, что она плохая. На этом чтение обзора можно прекращать и лишь, проходя мимо витрин с PSP-играми, смотреть на коробку с диском и вздыхать : "Журнал "Консоль" настоятельно не рекомендует". Еще можно обличающе перстом потыкать. Если же вы любопытны, то - читайте. Мы вас предупредили.

Что же заставляет нас так нелицеприятно отзываться о Rengoku? Может быть, разработчики нас чем-то обидели? Или мы просто не любим биомеханоидов? Так вот: биомеханоидов мы любим. А вот создатели игры...

На бумаге идея смотрелась красиво (вы можете сравнить - этот журнал напечатан на бумаге, а идея перед вами): возьмем дизайн роботов из сериала "Евангелион", разбавим работами Ганса Руди Гигера, того, что "Чужих" придумал и нарисовал, и заставим одного биомеханоида рубить других биомеханоидов. Замечательно. На бумаге. Правда?

На экране же все это смотрится не так радужно. Плохо смотрится. Все такое серо-коричневое, и невнятные фигурки мельтешат. Чем они занимаются, понять совершенно невозможно. Зачем они это делают, понимать уже и не хочется. Главный герой игры, АДАМ с порядковым номером 01 и пистолетом в голове (серьезно!) рубит таких же корявых и несчастных андроидов. Это нам в заставке сказали, что андроидов. Кто эти существа на самом деле, понять невозможно. Зато они отменно уродливые.

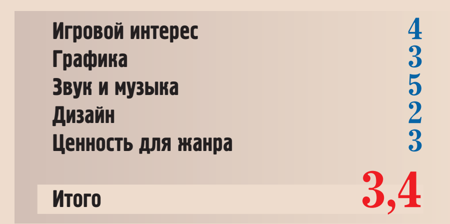
Ну, то, что игра некрасивая, мы готовы если не простить, то хотя бы понять... Ладно, ладно, хотя бы посочувствовать можем. Но в этой игре столько интересных дизайнерских находок! Непонятно даже, с которой начать. Например, управление героем повешено на D-pad. Который крестовидный. А вот аналоговая ручка отвечает за... управление камерой. Плохо отвечает, некачественно. Если попросту - вообще не работает. Ладно, попробуем подраться. Хм! Бой в Rengoku происходит так: герой напряженно долбит по стрелочке и прыгает вокруг врага (до ближайшей стенки, потом обратно) и машет всеми видами оружия, которые успел встроить; главное, чтобы палец с шифта не соскользнул, иначе прицел собьется, и все молодецкие пляски окажутся пустой тратой времени. Враг в это время не дремлет (хотя и было такое подозрение, но мы его гневно отмели). Враг вяло отмахивается. Убиваем пару врагов, открывается дверь в следующую комнату. Начинаем судорожно искать эту дверь: камера, напомню, не поворачивается. Вернее, поворачивается, но сама. Искусственный интеллект в действии. Мини-карты нет. Впрочем, есть в главном меню. Находим дверь на карте, пытаемся найти в игре. Это не так просто, поверьте.



Таким вот образом проползаем пару уровней, бьем босса (жалкое, но чрезвычайно утомительное действо), и...

И все повторяется. В смысле - ничего не меняется. Еще три уровня, и босс. Но есть тонкость: на новом уровне все те же вялые противники нас медленно и печально убивают. Парой взмахов. Теперь надо вернуться на пару уровней назад, побить вновь народившихся противников, сбегать к Машине Для Перенастройки Биомеханоидов и переработать честно заработанный экспириенс в броню и всякое. Ролевые элементы? Не смешно.

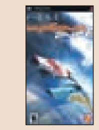
И так вот - всю игру. И такая вот - вся игра. И больше в ней нету ровным счетом ничего. Спасибо за внимание. - *G.H.*



Игровой интерес	4
Графика	3
Звук и музыка	5
Дизайн	2
Ценность для жанра	3
Итого	3,4

ПО ТЕХНИЧЕСКИМ ПРИЧИНАМ

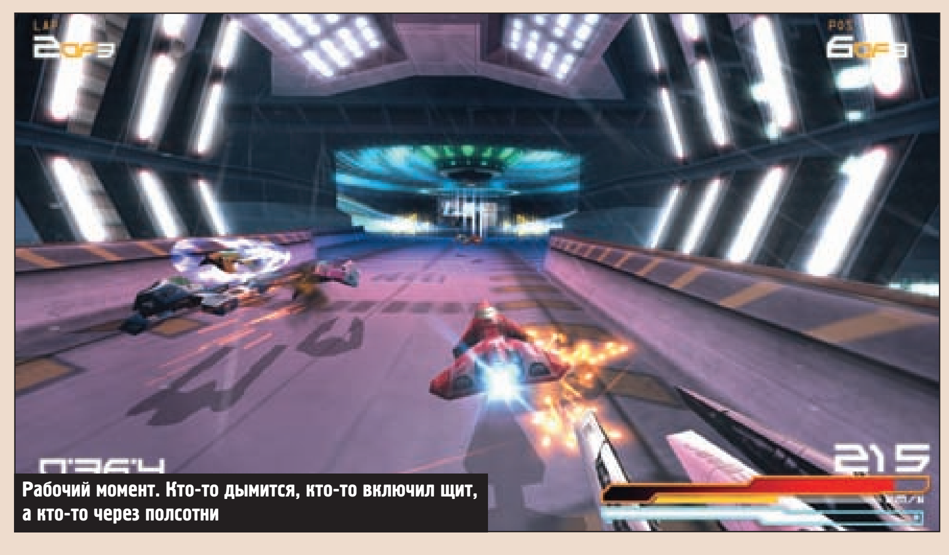
WipEout Pure



Жанр	Аркадная гонка
Разработчик	SCEE
Издатель	SCEE
Платформа	PSP
Сайт	www.wipeoutpure.com

Это игра про самолетики. То есть, про машинки. В смысле - про ракеты. С воздушными тормозами. Э-э, закрылками. Да, закрылками!

Оригинальная версия, вышедшая на PSX в 1995 году, была одной из немногих приличных игр, случайно совпавших по дате релиза с первой PlayStation. С некоторой натяжкой можно считать, что Wipeout, с его замечательной графикой и увлекательным геймплеем, серьезно помог продажам новорожденной консоли. Британские разработчики пришли на помощь скромной японской мегакорпорации. Да еще один британский кинорежиссер (Йэн Софтли) сделал кадры из игры неотъемлемой частью эпохального фильма "Хакеры".



Рабочий момент. Кто-то дымится, кто-то включил щит, а кто-то через полсотни

Прошли годы. Wipeout потускнел и забылся. Но вот вышла Sony PSP - и новая версия ракетно-ориентированной игры засверкала свежими красками. Она точно такая же, как старая, но... новая. На другом, знаете ли, уровне технологий сделана.

Геймплей, как мы уже сказали, не изменился. Разве что питстопы исчезли напрочь: теперь для восполнения энергии ракеты можно переварить бонус, не снижая скорости. Но в целом - все то же самое. Нет, трассы, конечно, поменялись (хотя и тут есть один небольшой нюанс). Музыка изменилась. Машинки немножко. А так - нет.

Но игра эта совершенно, абсолютно неуправляема. К сожалению. И разработчики тут совершенно не виноваты. Все работает, как надо: аналоговая ручка, шифты, всякое прочее такое. Понимаете, эти красивые, стильные прозрачные шифты невозможно нажать вовремя. Ну не совмещаются они с такой динамичной игрой. Хотя. Зато прозрачные. Аналоговой же ручкой можно играть во много других интересных, но медленных игр. Медленных. Но не в Wipeout.

Если у вас есть Wi-Fi, вы можете скачать классические ракеты и карты. И трассу с эмблемой "Кока-колы". И машинку. То есть, самолетик - красно-белый такой.

Хорошая игра. Жалко, что консоль так ее не любит. И самолетики, к сожалению, никогда не взлетят. А им так хочется.

Разработчиков из ливерпульской студии Sony Computer Entertainment тоже жалко. Они-то все сделали правильно и красиво, но не учли особенности платформы.

И все-таки играть в Wipeout можно. Во-первых, потому что больше в данном жанре на PSP ничего особенно приличного пока не вышло. Гонки есть, но... какие-то они не те. NFS, Ridge Racer - неплохие, в сущности, гонки, и даже динамичные иногда. Но такого быстрого и отточенного геймплея, как в Wipeout, там нет. Зато в них можно играть с аналогом. - *G.H.*

Игровой интерес	9
Графика	8
Звук и музыка	6
Управление	6
Ценность для жанра	7
Итого	7,7



Не вписался в поворот. Зато в стенку вполне вписался, этого не отнять



Какое небо голубое! И хоть бы одна ракета в запасе осталась...

НАСЛАЖДЕНИЕ ПОЛЕТОМ

Iridion II



Жанр	Scrolling Shooter
Издатель	Majesco Games
Разработчик	Shin'en





В свое время первую часть Iridion действительно ждали. Еще бы, ведь разработчики обещали совершить чуть ли не революцию в самом древнем из существующих жанров. В частности, речь шла о сногсшибательной графике, мощном разноплановом геймплее и прочих наворотах. Увы, псевдотрехмерная картинка в итоговом продукте смотрелась весьма недурно, однако игровой процесс оказался реализован посредственно, что вкупе с непривычным управлением основательно испортило впечатление от блестящей работы дизайнеров. Как следствие, публика быстро охладела к Iridion 3D.

Спустя два года разработчики дали образцово-показательный урок нецелевого использования грабель - играть в Iridion II опять неинтересно и скучно.

Внесенные изменения никак нельзя назвать косметическими. В первой части главный "герой" (космический скутер с претензией на звание очередного почетного камикадзе) мог барражировать по экрану в двух плоскостях: вверх/вниз и вправо/влево; действие демонстрировалось сзади, а возможности для маневра были ограничены препятствиями, расставленными по периметру экрана. За счет грамотного изменения ракурсов камеры в процессе передвижения кораблика создавалась иллюзия трехмерности. Вторая часть почему-то превратилась в каноническую "2D-леталку": вид на звездолет зафиксирован сверху-сзади, а перемещаться наша космическая "утка" может либо вправо/влево, либо вперед/назад.

Графика вернулась к уровню 2001-го года. Ирония в том, что визуальную составляющую можно считать самой сильной стороной игры. За вполне пристойным качеством картинки, неплохо проработанной анимацией, качественными спецэффектами спрятался куцый игровой процесс. Отстрел толп феноменально тупых врагов и лавирование между небогатыми на разнообразие преградами - вот и все (не считая уничтожения боссов), чем предстоит тешиться на пятнадцати уровней режима Story Mode. Плюс тотальное отсутствие атмосферы игры.

Впрочем, положительных моментов тоже хватает. Например, обилие секретов в изначально закрытом Arcade Mode, поиск которых вполне может отвлечь от тягот бытия. После прохождения Story Mode станет доступен режим Challenge Mode, а также картинная галерея и опция саундтеста. Сохранение достигнутых результатов происходит по старинке, с помощью паролей. Имеются неплохие заставочные картинки. Доведено до ума управление. Помимо прочего, игра обладает неплохим звукорядом.

Iridion II - далеко не самая слабая представительница жанра, но в ней нет изюминки, ничего такого, что заставило бы играть в нее вновь и вновь. Достаточно серая вещь, пусть и качественная с технической точки зрения.

Игровой интерес	4
Графика	8
Звук и музыка	5
Управление	8
Ценность для жанра	4
Итого	5.7





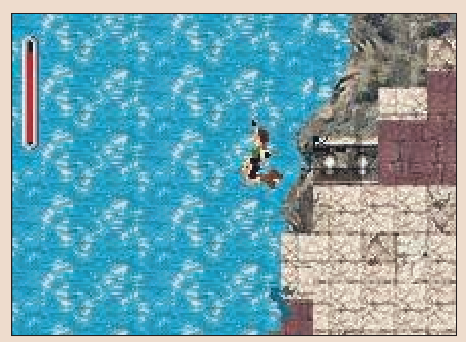
ЕСТЬ ТАКАЯ ПРОФЕССИЯ

Tomb Raider: The Prophecy



Жанр	Adventure
Издатель	Ubisoft
Разработчик	Ubisoft Milan



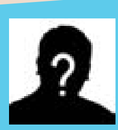


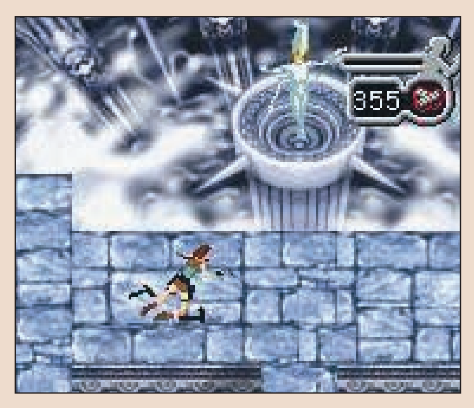
Далеко не каждому игросериалу дано переступить черту, за которой самокопирование перестает считаться преступлением, а отсутствие концептуальных новшеств воспринимается публикой скорее как благо, нежели как гнусный обман. Подобных серий единицы. Как вы считаете, Tomb Raider в их числе?

Нельзя сказать, что третье пришествие красотки Лары на территорию портативной консоли Nintendo выдалось скучным и предсказуемым. В то же время никаких свежих идей предложено не было. Более того, изометрическая 2D-проекция приблизила игру к ранним частям бесконечной саги, где отвратительно проработанная камера частенько выдавала похожие ракурсы. Однако именно в ранних частях преданные фанаты мисс Крофт склонны видеть некую особенную атмосферу и одухотворенность. Не вдаваясь в столь тонкие материи, можем смело констатировать: Tomb Raider: The Prophecy - это скорее привет славному прошлому, нежели шаг в светлое будущее. В который раз нам продали те же яйца, только теперь с видом "сверху".

Впрочем, стоит ли так уж рьяно развешивать ярлыки? У Tomb Raider: The Prophecy имеется достаточное достоинств, способных привлечь внимание не

АВТОР
Neon Knight





только поборников культа святой Лариски, но и других игроков. В числе главных можно с полной уверенностью выделить геймплей и управление. Игровой процесс примитивен как спичка, но в то же время самодостаточен и идеально отражает сущность жанра Adventure: мы беспрестанно ищем приключений и, что характерно, находим. Не важно, какова конечная цель: три магических шарика, внезапно понадобившиеся нашей героине, без ущерба для контекста можно заменить, к примеру, тремя волшебными валенками. Главное - километры лабиринтов и бесчисленное множество пазлов из серии "дерни за веревочку - чего-нибудь да откроется". Планировка этапов и архитектура локаций немало способствуют смещению игрового баланса в сторону квестовости, тогда как action-составляющая является лишь приятным довеском, не более того. О чем тут вообще говорить, если за всю игру вам встретится всего три (!) вида оружия? Что до управления, то здесь разработчикам нужно поклониться в ноги: Ларочка идеально слушается всех команд, а раскладка кнопок осваивается за считанные секунды.

Графика, хоть и может на первый взгляд показаться невзрачной, на самом деле четко выдерживает заданную стилистику, безупречно сочетающую аскетичность ландшафтов с неторопливым и отточенным, как инженерный карандаш, игровым процессом. То же самое в определенной мере касается звука. Музыки как таковой нет, постоянно доносятся лишь шаги героини да различные шумы, что в итоге приводит к более целостному восприятию всей игры.

Тем не менее, высокой оценки Tomb Raider: The Prophecy не заслуживает. Если на секунду абстрагироваться от внушительной родословной, то перед нами типичный середняк, способный угодить любителям шататься по бесконечным лабиринтам да преданным поклонникам милашки в шортиках. Ничего оригинального, ничего неожиданного и нового. Продукт явно рассчитан на аудиторию, которая всегда примет и простит.

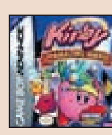
Игровой интерес	6
Графика	7
Звук и музыка	5
Управление	9
Ценность для жанра	6
Итого	6.7



ОТРАЖЕНИЕ СНОВ



Kirby & The Amazing Mirror

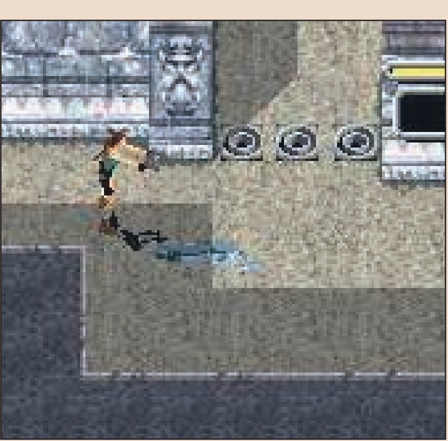


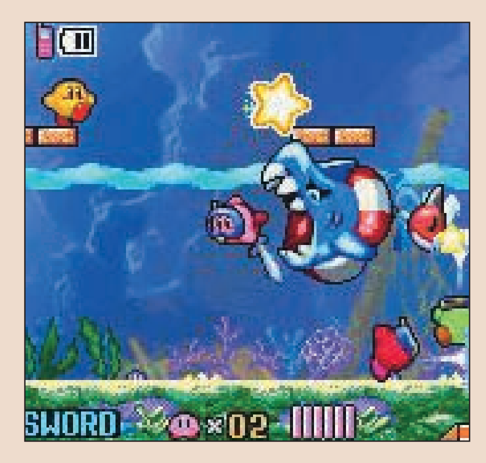
Жанр	Platformer
Издатель	Nintendo
Разработчик	Flagship, HAL Laboratory



Как давно это было? И было ли вообще? Сотканный из сладких грез, светлый и чистый мир, льющиеся изо всех щелей тепло и доброта. Атмосфера настоящей детской сказки... И все это здесь? И все это сейчас?! Да!

Появившееся весной 2004 года продолжение любимой тысячами геймеров во всем мире серии Kirby не только продемонстрировало все технические возможности Game Boy Advance, но и убедительнейшим образом опровергло мнение о том, что жанр "2D-платформеров" давно себя исчерпал. Разработчики снова предоставили нам возможность с головой окунуться в завораживающие бесподобной красотой фантасмагорические миры и насладиться искрометным игровым процессом. Хотя никаких особых находок в геймплее нет, в нем осталось то, за что игру обожали прежде. В частности, наш герой все так же умеет летать, без лишних усилий набрав в себя воздуха. Все так же весело и непринужденно расправляется с оппонентами: поглощает их, а затем либо выплевывает, как снаряды, либо абсорбирует и получает способности неприятеля. Всего предусмотрено около двух с половиной десятков перевоплощений - есть, где развернуться! Эта фишка присутствует с самого начала серии. Что особенного в новой части? В первую очередь, главных героев "кирбиков" стало аж четыре штуки, и по уровням они могут ходить вместе (трое управляются AI или другими игроками). Суть данного нововведения заключается в том, что для решения некоторых пазлов или более успешного противодействия боссам необходимо присутствие всех четверых одновременно. Да и вообще, ходить толпой куда весе-









лей. Один звонок по сотовому, и вся компания собирается там, где находится ваш герой. Не стоит только забывать, что от частых вызовов подмоги может разрядиться аккумулятор телефона. Кроме того, представлен набор мини-игр, как всегда безумно увлекательных и одновременно жутко забавных.

Полотна, шедевры, холсты - вот лишь самые скромные эпитеты, которых заслуживают бэкграунды. Даже при всем богатстве и выразительности русского языка в нем просто не хватит слов, чтобы описать всю гамму чувств, которые может всколыхнуть созерцание произведений искусства, служащих в этой игре лишь фоном для действия. Все настолько ярко, живо и красочно, что найти хоть какие-то недостатки попросту не представляется возможным. Да и самого желания выискивать изъяны не возникает. Разумеется, на соответствующем уровне находятся анимация и прорисовка действующих лиц. В движении картина смотрится в высшей степени гармонично.

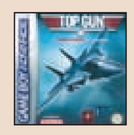
И звук, и управление выполнены безупречно. Озорные и заводные мелодии целиком соответствуют духу игры, звукоряд способен принести исключительно положительные эмоции. Раскладка кнопок проста и удобна, и никаких проблем с контролем героя возникнуть не должно.

Как же не хватает в нынешнем мире "высокого разрешения" таких простых и добрых сказок. Kirby & The Amazing Mirror - однозначно лучший платформер для GBA 2004 года и, возможно, вообще.

Игровой интерес	10
Графика	10
Звук и музыка	8
Управление	9
Ценность для жанра	9
Итого	9.5

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Top Gun: Firestorm Advance



Жанр	Action
Издатель	Titus Software
Разработчик	Fluid Studios

Уж сколько лет минуло с тех пор, как на широкие экраны вышел блокбастер Top Gun, а эхо не стихает по сию пору. Видеоигры "по мотивам" выходили и продолжают выходить на самых различных системах, умудряясь при этом поддерживать заданную предшественницами планку качества на должном уровне. GameBoy Advance, само собой, в стороне от праздника жизни не осталась. Более того, на этой платформе присутствует одна из самых любопытных версий за всю историю сериала.

Изначально Top Gun: Firestorm появилась на GameBoy Color и лишь спустя год стала достоянием владельцев наиболее "продвинутой" на тот момент переносной игровой системы.

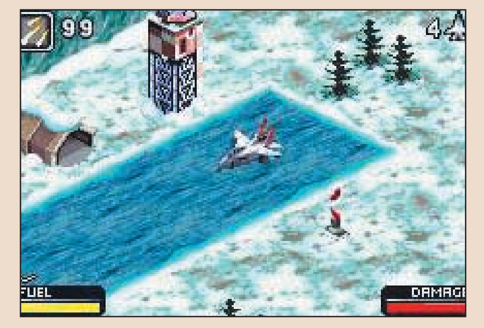
Новый взгляд на давно знакомые вещи - таков один из путей развития современной игровой индустрии, с определенных пор испытывающей идейный кризис и ощутимую нехватку по-настоящему свежих концепций. Самое время вспомнить старую добрую поговорку, часть которой вынесена в заголовок данного обзора. Вспоминаем изометрическую 2D-перспективу, жанровую принадлежность возвращаем к старому доброму экшну, даже без минимальных намеков на симулятор. В конечном итоге получаем классную "леталку" в духе эпохи NES, до безобразия похожую на одну из миссий Jungle Strike (ту, где игрок брал на себя управление F-117). Сходство настолько поразительное, что невольно возникает мысль о банальном плагиате. Впрочем, долго размышлять игроку будет некогда.

Мы вновь оказываемся за штурвалом уже почти родного (даром что буржуйского) F-14. Три вида оружия: пулемет с бесконечным боезапасом, 30 ракет и 20 бомб. Наш самолетик может ускоряться, маневрировать по высоте, а также перемещаться вбок и "стрейфиться". На экране отображены данные о количестве оставшегося топлива и понесенном уроне. Дозаправка, ремонт и восполнение потраченной амуниции, производятся на базе. Особым разнообразием миссии не блещут: как правило, все сводится к древней формуле "Найти и уничтожить". Звучит не очень интересно, зато затягивает. Причиной тому является разнообразие карт и тактических нюансов, вытекающих из особенностей ландшафта, а также феноменальная органичность игрового процесса. Скоротечность (всего 12 миссий) - тоже во благо: игра не успевает приесться и проходится буквально на одном дыхании.

При всей специфичности жанра (много ли осталось фанатов "леталок" а-ля Captain Skyhawk?) Top Gun: Firestorm Advance можно смело отнести к разряду продукции для масс. Простая, местами по-детски наивная, достаточно симпатичная и неплохо озвученная - идеальный вариант для безжалостной расправы со свободным временем.

Игровой интерес	7
Графика	8
Звук и музыка	6
Управление	9
Ценность для жанра	7
Итого	7.5









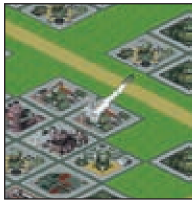
Metal Marines

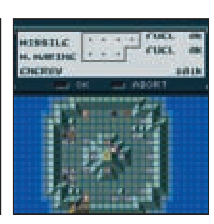
Изобретение антиматерии

Жанр RTS
Издатель Namco
Разработчик Namco
Платформа SNES
Дата выхода 1993













В 2117 году на Земле развязалась тотальная война. Милитарист Zorguef объявил себя императором нового мира, после чего колонисты из дальнего космоса решили вернуться домой и освободить родную планету...

Metal Marines - стратегия пошаговая но с паузами, во время которых раздаются указания. Успех зависит от скорости оценки складывающейся обстановки. Соединенные звенья таких взаимосвязанных решений превращаются в длинную цепь, крепость которой определяется вашим талантом стратега.

Суть

Под вашим руководством развивается и сражается база, задача которой защитить подземные убежища. Ресурсы в игре копятся самостоятельно. Деньги необходимы для постройки сооружений и войск, энергия - для проведения атак. Сооружения делятся на три типа: атакующие, оборонные и экономические. Главное внимание сконцентрировано на стальных морпехах - гигантских пилотируемых роботах. Они могут высадиться на территорию противника и начать непосредственный штурм вражеской базы.

Оборона

Немного найдется RTS, в которых нужно с такой точностью рассчитывать постройку базы. Собранные в одном районе здания могут быть уничтожены одной-двумя ракетами. Если же разбросать строения по острову, то ПВО будет сложно справиться с защитой такой площади. Каждое крыло базы должно быть универсальным, чтобы при уничтожении одного вы смогли продолжать полноценную борьбу во главе второго. Пусковые установки ракет, ангары для роботов, дзоты, минные поля, зенитные батареи - все должно стоять на своем месте. Всегда нужно предполагать потери от грядущего ракетного удара и иметь резерв для заделки образовавшихся дыр. Наиболее важна оборона электростанций, фабрик и убежищ. Компьютерный оппонент умен, он пользуется вашими ошибками, работает четко и создает немыслимые комбинации беспощадных атак. Но научиться у него обороняться невозможно.

Атака

Даже у самой неприступной цитадели есть слабые места. В любой стратегии сражаются экономики противников, поэтому приоритетной целью ударов должны стать хозяйственные объекты. Планомерная очистка ракетами пляжей противника от ПВО обойдется слишком дорого. Гораздо выгоднее послать десант прямо в пекло линии обороны, пусть "мехи" полягут там все, зато они откроют коридор для ракетных ударов прямо в сердце. "Стальные мормехи" - основа вашего потенциала, они пригодятся везде, на их снаряжение должна выделятся львиная доля дохода. В Metal Marines сражаются две крепости, разделенные морем. Из-за нехватки разведки следует в любой момент ждать сюрприза. Необходимо постоянно теребить крепость противника, отвечать ударом на удар. Придется постепенно ломать всю оборону врага, сверху вниз, комбинируя атаки, и по ступенькам добираясь до заветных убежищ.

Но, увы...

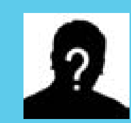
Японские RTS и TBS всегда отличались оригинальностью. Они все очень разные и редко копируют друг друга. В свое время Metal Marines проиграл таким хитам, как Dune 2 и Populous 2, прежде всего из-за своей оригинальности. Даже сейчас дивишься новаторству реализованных Namco идей. Имея отличный дизайн и сбалансированную механику, ММ могла стать флагманом стратегического жанра на долгое время. Но общественности пришлась по вкусу свобода управления юнитами, крики умирающей пехоты и бесконечные пески Аракиса. ©


Этой ракете больше 10 лет, а выглядит все также потрясно


Высадка в самое пекло


Салаги! Это вам не девятая миссия за Атридесов!

АВТОР
SeaRaptor

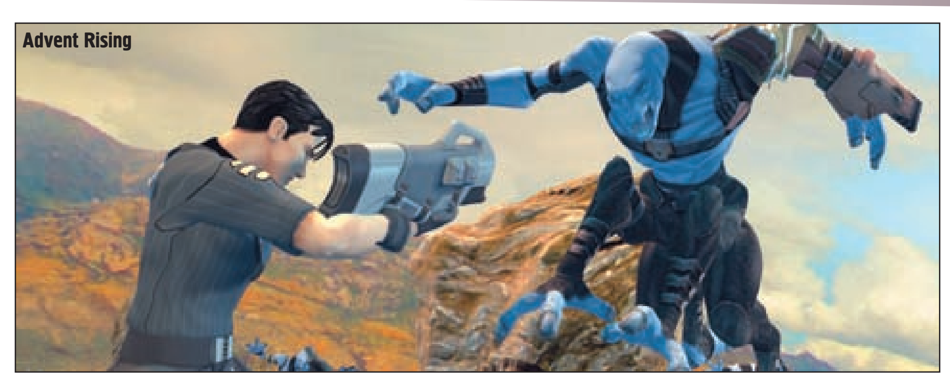


Geist (GameCube)

Персонажи: Анна и Имп
соберите 30 Host Collectables
Уровень мультиплеера с боссами
соберите 32 Host Collectables
Уровень катакомб
соберите 14 Host Collectables
Персонажи: Шеф и Рэт
соберите 24 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Complex
соберите 18 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Dead Garden
соберите 26 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Heaven
соберите 12 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Helipad
соберите 8 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Medical
соберите 2 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Office
соберите 16 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Raid
соберите 6 Host Collectables
Персонажи: Рейми и Кролик
соберите 4 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Storage
соберите 20 Host Collectables
Мультиплеерный уровень Summit
соберите 10 Host Collectables
Персонажи: Девочка с полотенцем и Летучая мышь
соберите 22 Host Collectables

Advent Rising (Xbox)

Поставьте игру на паузу и нажмите на крестовине джойпада: Вверх, Вверх, Вниз, Вниз, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Белую кнопку, Черную кнопку, X. (для активации всех читов повторите комбинацию)
Открыть уровни и видеовставки. Когда игра загрузится, выберите опцию Play game, далее выберите нужный слот, на следующем экране нажмите: Черную кнопку, Белую кнопку, Черную, Белую, X.


Advent Rising

Incredible Hulk: Ultimate Destruction (PS2)

Чтобы ввести коды, в главном меню выберите New Game/Continue, на следующем экране нажмите: Треугольник, потом на крестовине - Вправо. Попав в меню Extras, заходите в опцию ввода кодов и введите следующие комбинации (коды сработают, только если они открыты в самой игре)

CABBIES	Все транспортные средства превращаются в такси
AMERICA	Шорты с американским флагом на Халке
AUSSIE	Шортры с австралийским флагом
RETRO	Черно-белая глафика
OCANADA	Шорты с канадским флагом
CHZGUN	Коровы-ракеты
DESTROY	Усилить разрушающую мощь Халка
BRINGIT	Усилить эффект аптечек
DEUTSCH	Шорты с германским флагом
SMASH10	Получить 10000 smash points
SMASH15	Получить15,000 smash points
SMASH5	Получить 5,000 smash points
Kingkng	Гориллы повсюду
BANDERA	Шорты с испанским флагом
FSHNCHP	Шорты с британским флагом
VILLAIN	Открыть Abomination
Drapeau	Шорты с французским флагом
CLASSIC	Открыть серого Халка (без костюма)
Mutanda	Шорты с итальянским флагом
FURAGGU	Шорты с японским флагом
SUITFIT	Скин Джоя Фиксита
PILLOWS	Открыть режим Low Gravity
Transit	Открыть режим Mass Transit
FROGGIE	Плотный трафик


Gran Turismo 4

Gran Turismo 4 (PS2)

Открыть машины в License Centre
FORD Model T Tourer '15 - Заработать все золото в Super License
DOME ZERO '78 - Заработать все золото в International A License
MERCURY Cougar XR-7 '67 - Пройти режим Super License
NISSAN GT-R Concept '01 - Заработать все серебро в International A License
NISMO 270R '94 (S14) - Пройти режим International A License
JENSEN HEALEY Interceptor Mk.III '74 - Заработать все золото в International B License
MAZDA RX-8 Concept (Type-II) '04 - Заработать все серебро в International B License
NIKE One 2022 - Пройти режим International B License
NISSAN SKYLINE GT-R '01 - Заработать все золото в Domestic A License
PONTIAC Sunfire GXP Concept '02 - Пройти режим Domestic A License
HONDA S500 '63 - Заработать все золото в Domestic B License
MAZDA KUSABI '03 - Заработать все серебро в Domestic B License
VOLKSWAGEN Lupo 1.4 '02 - Пройти режим Domestic B License.

Секреты
Дополнительные лошадиные силы. Когда купите или выиграете новую машину, отправьте ее на сервис для смены масла. После смены мощность двигателя возрастет.
Черные машины. Где-то в промежутке между 694-700 днями игрового времени на аукционе подержанных машин вы сможете купить специальные черные версии Toyota GT One Race Car2, Mazda 787B3, Nissan R390 Race Car4, Nissan R92CP Race Car. Чтобы приобрести все эти авто, потребуется порядка 9,000,000 кредитов.



Примечание 1: Хоть здесь и изображены коробки из-под игр, на самом деле, мы - бумажный журнал. Просто, мы пишем про игры.

Примечание 2: Зато мы комплектуемся DVD. Двухслойным.

Полигоны фабрики грез

Ольга КРАПИВЕНКО



Все, что может быть придумано,
может быть снято.
Стенли Кубрик

Бывает, придет важный голливудский продюсер на работу. Глядь, а свежих-то сюжетов для фильма и нету. Классика вся экранизирована. Азиатский кинематограф окончательно прощупан на предмет фильмов-ужасов. Комиксы - и те заканчиваются. Другой менее важный продюсер ударился бы в панику, но не наш. Наш продюсер вспомнил, что есть еще целая индустрия видеоигр. В которой полно свежих сюжетов.

Silent Hill

Режиссер Кристоф Ганс
В ролях Рада Митчелл, Шон Бин
Дата выхода Апрель 2006

Рада Митчелл, она же Роуз, она же безутешная мать



Даже в свете сегодняшней моды на экранизации видеоигр картина по Silent Hill - явление весьма интересное. По сути, никакая из уже экранизированных игр не была столь кинематографичной, а ее киноадаптация - настолько соответствующей оригиналу. Давящая атмосфера, гротескные обитатели потустороннего мира, герои, у каждого из которых спрятан свой скелет в шкафу (а зачастую и не один), и мистический город Сайлент Хилл, окутанный плотной пеленой тумана. Режиссер Кристоф Ганс до этого снял "Братство волка", картину, может, и не самую великую, но атмосферную. А что для Silent Hill может быть важнее атмосферы?



В Сайлент Хилле всегда можно купить свежее мясо

Главную героиню фильма зовут Роуз (Рада Митчелл). Ее маленькая дочь Шэрон медленно умирает от неизлечимой болезни. Убитая горем мать решается на последний шаг - отвезти Шэрон к знахарю в Сайлент Хилл. По приезде девочка неожиданно исчезает, а Роуз в ужасе мечется по городу. Между тем Сайлент Хилл постепенно меняет свой облик, сползая в вязкую смесь ночного кошмара и безумия. Серые улицы затягиваются

ЛУЧШИЙ ГОРОД НА ЗЕМЛЕ!

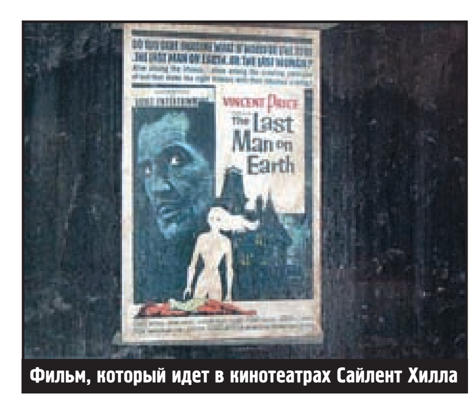
Прототипом города Silent Hill в фильме послужил небольшой провинциальный городок Брантфорд, расположенный на юго-востоке Канады. К началу съемок фильма в это местечко пожаловало более сотни киношников, которые привезли с собой десятки поломанных автомобилей, обломки старой мебели, манекены и еще сотню монстров и реквизит. После полутора недель упорного труда на карте провинции Онтарио появился город-призрак.





ПОД ОКОМ KONAMI

Компания Konami решила не бросать свое детище на произвол судьбы и приняла непосредственное участие в работе над картиной. Так помимо консультаций съемочной группы, музыку к фильму написал талантливый японский композитор Акира Ямаока, ответственный за звуковое оформление всей серии Silent Hill. Кроме того, разработчики Konami приняли участие в проектировании монстров совместно с Патриком Татополусом (известный мастер по созданию фантастических существ, работал над такими фильмами, как "Другой мир", "Я, робот", "Черная дыра" и "День независимости").



Фильм, который идет в кинотеатрах Сайлент Хилла

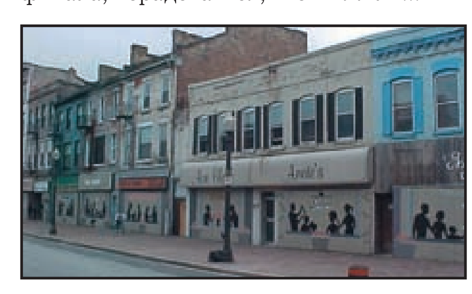


А мы знаем, что внутри этого боулинга! Там Эдди и Лаура доедают пиццу!



туманом, из пульсирующих и сочащихся кровью стен появляются потусторонние создания, а в сумерках безлюдных улиц одинокой тенью бродит демон Самаэль. И Шэрон уготовлено стать связующей нитью между миром мертвых и миром живых, силой, способной возродить древнее Зло.

Вслед за женой и дочерью в Сайлент Хилл приезжает папаша этой несчастной семейки - Кристофер (Шон Бин), а также дама-полицейский Сибил (Лори Холден). Прошедшие первую часть читатели наверняка обрадовались, увидев знакомое имя. Кроме нее из игры в фильм попадут виновницы случившегося беспорядка - Далия и Алесия. Которым, если сверяться с первоисточником, суждено погибнуть не самой легкой смертью. Впрочем, еще не известно, смогут ли те герои, которые доберутся до финала, порадоваться, что выжили...



DOOM

Режиссер Анджей Бартковяк
В ролях Дуэйн "Скала" Джонсон, Карл Урбан, Розамунда Пайк
Дата выхода Октябрь 2005

Слухами о фильме по мотивам Doom земля полнилась еще с момента выхода первой части игры. Ведь права на экранизацию компания id Software продала еще в 1994 году. Десять лет лицензия переходила от одной киностудии к другой, пока не досталась Universal. Теперь один из главных компьютерных шутеров наконец-то появится на большом экране в киноверсии режиссера Анджея Бартковяка.

Действие фильма разворачивается в 2145 году. В результате неудачного эксперимента на одной из научно-исследовательских станций на Марсе ученые открыли портал в другое измерение и высвободили легионы монстров. В срочном порядке на базе был введен карантин пятого уровня и вызвано подкрепление с Земли. Произвести "зачистку" и выяснить масштабы произошедшего отправляется отряд космических морпехов во главе с командиром Джоном Гриммом.



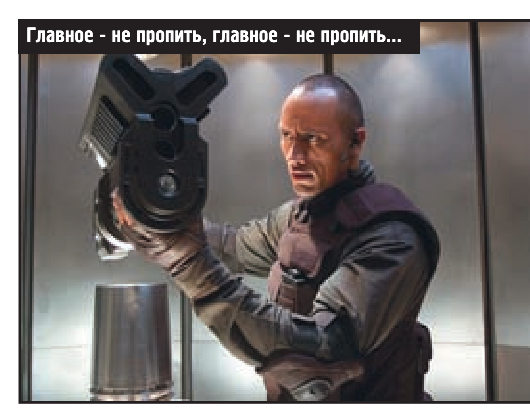
Актерский состав пусть и не являет собой созвездие знаменитостей, но состоит из людей достаточно известных. Главную роль играет Карл Урбан, ранее снимавшийся в "Хрониках Риддика", "Превосходстве Борна" и "Властелине колец" (помните Эомера, начальника всадников Рохана?). Роль не главную, но существенную играет Дуэйн "Скала" Джонсон, который хоть и отличается артистизмом автомобильной покрышки, но зато его бицепсы нужно снимать широкоформатным объективом.

ФАКТЫ

* Знаменитое оружие BFG9000 присутствует и в фильме.
* В ожидании свежей крови на марсианской базе притаились следующие думовские монстры: барон Ада, импы, зомби и похожий на упитанного кабанчика демон Пинки.
* Корпорация UAC также присутствует.
* Большинство интерьеров и многие ракурсы камеры были взяты из DOOM 3.



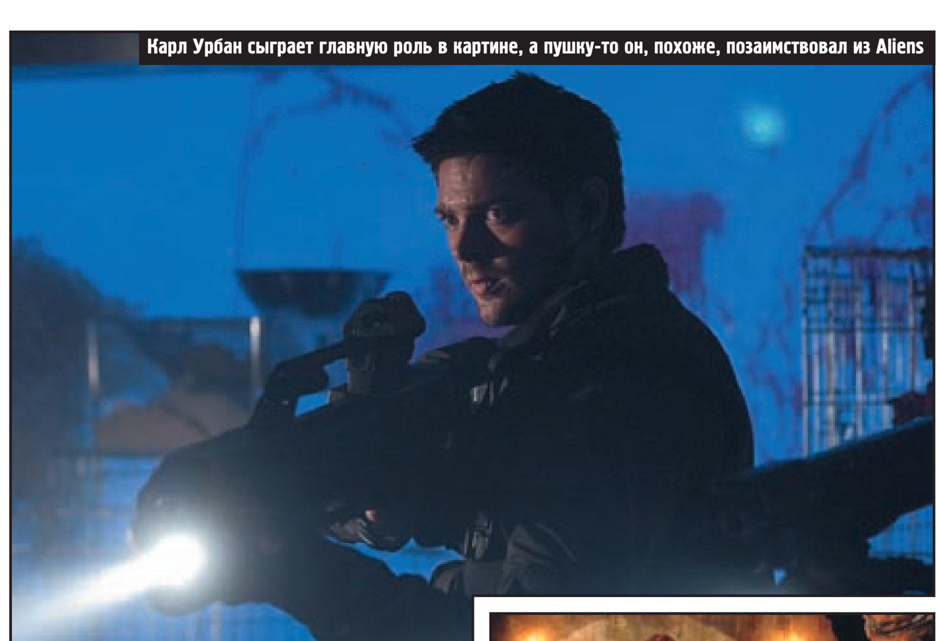

Мужики, ну, не знаю я, куда блесна делась, честно


Главное - не пропить, главное - не пропить...

Сценарий фильма был одобрен id Software. Сам режиссер добился для картины жестокого рейтинга "R" и клянется, что снял грандиозный фантастический боевик с головокружительными битвами и колоритными персонажами. Рекламный трейлер (смотрите DVD нашего прошлого номера) говорит, что товарищ Бартковяк если и врет, то не сильно.



Карл Урбан сыграет главную роль в картине, а пушку-то он, похоже, позаимствовал из Aliens

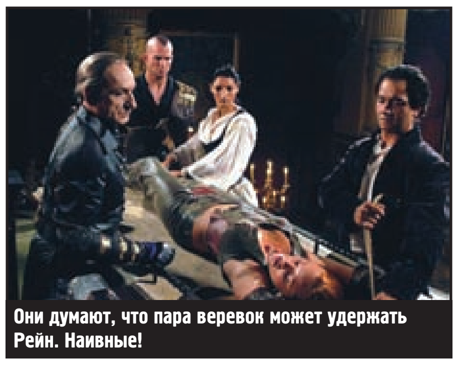


BloodRayne

Режиссер Уве Болл
В ролях Кристанна Локен, Мэтью Дэвис, Бэн Кингсли, Мишель Родригез
Дата выхода Ноябрь 2005

Не остался без внимания и один из самых кровавых, динамичных и эффектных экшнов - BloodRayne. Вот уже через пару месяцев бестия Рейн появится на широких экранах кинотеатров.

За основу ленты немецким режиссером Уве Боллом была взята вторая часть игры. События в фильме разворачиваются в Трансильвании в XVIII веке. Вампиры под предводительством старейшины - отца Рейн - по имени Каган (Бен Кингсли, лауреат премии "Оскар", как его занесло на эту съемочную площадку?) решают поработить человечество и стать доминирующим видом на Земле. Для успешной реализации плана им необходимо найти и воскресить самого древнего и сильного вампира. В свою очередь Рейн (Кристанна Локен) восстает против отца, решая спасти никчемных людишек от порабощения. Впрочем, движет ею не столько благородство, сколько жажда мести. Ведь Каган зверски расправился с ее матерью...



Они думают, что пара веревок может удержать Рейн. Наивные!

Помогать вести борьбу с легионами вампиров Рейн будут два охотника из Бримстоунского Общества - Себастиан и Владимир. Роль первого играет Майкл Мэдсен ("Убить Билла"), а второго - Мэт Девис ("Перл Харбор"). На второстепенных ролях в фильме задействованы такие известные личности, как Билли Зейн

"ШЕДЕВРЫ" УВЕ БОЛЛА

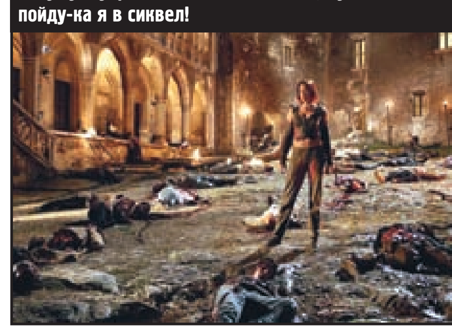
Уве Болл зарекомендовал себя как один из самых бездарных режиссеров последних лет. Снятые им экранизации видеоигр House of the Dead и Alone in the Dark не выдерживают никакой критики. Поразительно, но Уве удалось превратить потенциально страшные и динамичные фильмы в не просто глупое, а заунывно-глупое зрелище, рекомендованное к просмотру тем, кто наотрез отказывается верить в то, что фильмы ужасов могут вызывать непрекращающуюся зевоту. Банальные сюжеты, посредственные спецэффекты и безграмотно поставленные боевые сцены - именно так можно охарактеризовать последние работы режиссера. Поэтому не удивляйтесь, если в итоге при звездном актерском составе и нестыдном бюджете в 17 млн. долларов BloodRayne окажется одним из худших кинорелизов года.

Гы-гы-гы. Игрушки - во!

Несмотря на все вышесказанное, Уве Болл не сдается и активно продолжает работать над экранизациями видеоигр. Так, в следующем году намечен выход Dungeon Siege и Far Cry. Затем режиссер возьмется за съемки Fear Effect и Hunter: The Reckoning.

Вместо того, чтобы портить такие хорошие игры, лучше бы он взялся за адаптацию Pacman или Tetris. В первом случае можно было бы снять фильм ужасов о мрачном маньяке-колобке, который заживо пожирает каждого встречного, а во втором - фильм-катастрофу, в котором на планету Земля обрушился метеоритный дождь из разных по форме гигантских блоков.

Нету тут супротив меня поединщика, лучше пойду-ка я в сиквел!





(“Титаник”, “Образцовый самец”, “Твин Пикс”), Майкл Паре (“Деревня проклятых”, “Девственницы-самоубийцы”), Мишель Родригез (“Форсаж”, “Обитель Зла”) и рок-музыкант Мит Лоф.

Свое нечеловечески кровавое творение Уве Болл снял в Румынии (где и без декораций совсем не весело), в стенах мрачного средневекового замка, где одетой в броский наряд и вооруженной смертоносными клинками Рейн предстоит вступить в извечную битву Добра со Злом. В лучшем и наименее вероятном случае BloodRayne станет заменой “Блейду”, в худшем - фильм окажется пустышкой из разряда House of the Dead.



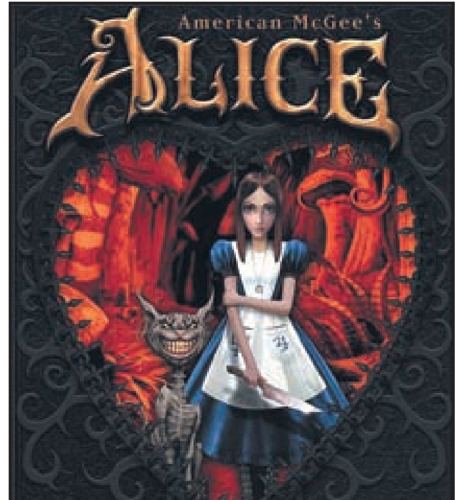
American McGee’s Alice

Режиссер Маркус Ниспель
В ролях Сара Мишель Геллар
Дата выхода 2006

American McGee’s Alice - умная и мрачная авангардная сказка. Эта очень тонкая игра до сих пор не имеет аналогов. Безусловный триумф молодого и талантливого разработчика Американа Макги. Не удивительно, что права на экранизацию Alice были проданы фактически сразу после выхода игры в 2000 году. Следующие несколько лет лицензией на детище Американа Макги перебрасывались киностудии Dimension Films и 20th Century Fox, а в итоге права на постановку оказались у Universal, чья любовь к видеоиграм в последнее время дает о себе знать.

Над адаптацией оригинала работают сценаристы Эрик и Джон Хоберы. Режиссером картины стал Маркус Ниспель, в 2003 году на четверку с минусом дебютировавший с римейком “Техасской резни бензопилой” (но при этом сам фильм вдевятеро окупил скромный бюджет в $9,2 млн.).

На роль главной героини после долгих дискуссий была выбрана Сара Мишель Геллар (“Баффи: Истребительница вампиров”, “Жестокие игры”, “Крик 2” ... впрочем, что мы вам рассказываем, вы что, Сару что ли не знаете?). В прошлом году она сыграла главную роль в успешном американском римейке японского мистического триллера “Проклятие”. Остальной актерский состав пока, к сожалению, неизвестен.

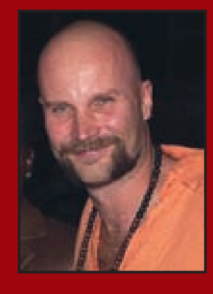




Поклонники игры ожидали, что главная роль достанется Кристине Риччи, но в итоге Алисой стала Сара Мишель Геллар



О РЕЖИССЕРЕ



Маркус Ниспель родился в 1964 году во Франкфурте, в Германии. Работал арт-директором во франкфуртском отделении рекламного агентства Young&Rubicam. В двадцать лет переехал в США и основал собственную рекламную компанию Portfolio Artists Network. В первую очередь Маркус Ниспель известен как талантливый клипмейкер, снявший более 1000 рекламных роликов и музыкальных видеоклипов. На его счету клипы для таких известных музыкальных исполнителей, как Bush, Faith No More, Simply Red, Paradise Lost, No Doubt, Spice Girls, Shaggy, Lil Kim и Mylene Farmer. Двенадцать раз работы Маркуса Ниспеля номинировались на ежегодном вручении MTV Music Video Award.

DOA: Dead or Alive

Режиссер Кори Юэн
В ролях Девон Аоки, Дерек Бойер, Сара Картер, Кейн Косуги, Натассия Мальте, Кевин Нэш
Дата выхода 2006

Скоро герои одного из самых популярных на сегодняшний день файтингов Dead or Alive появятся на большом экране. Права на постановку фильма принадлежат студии Constantin Film. Режиссером картины выступает Кори Йен ("Перевозчик", "Смертельное оружие" и "Ромео должен умереть").

Кристи - Холли Валланс





Написанный Дж. Ф. Лоутоном ("Красотка") сценарий незатейлив, как и сама игра: на экзотическом тропическом острове проходит турнир боевых искусств "Живой или мертвый", на арене которого собрались сразиться в поединке и продемонстрировать мастерство лучшие бойцы со всего мира. Создатели DOA уверяют, что их картина не будет иметь ничего общего со схожим по жанру Mortal Kombat: "В первую очередь мы снимаем развлека-

Айн - Натассия Мальте ("Электра")







Касуми - Девон Аоки ("Двойной форсаж", "Город грехов")

Рю Хаябуса - Кейн Косуги ("Кто я?", мастер восточных единоборств и обладатель 38 чемпионских титулов)





Тина - Джейми Пресли ("Крутящий момент") очень похожа на свою героиню





тельный фильм с веселым, динамичным сюжетом и зрелищными боевыми схватками. Этакий гибрид "Ангелов Чарли" и легендарного "Выход дракона" с Брюсом Ли". (*Другими словами это все-таки будет Mortal Kombat - прим. ред.*).

Одну из главных героинь DOA Касуми исполнит известная фотомодель Девон Аоки, ранее сыгравшая небольшую, но яркую роль в "Двойном форсаже" и японскую убийцу Михо в "Городе грехов". Также в фильме задействованы Джейми Пресли в роли Тины Армстронг, а ее папашу Басса сыграет настоящий рестлер Кевин Неш.

Съемки картины сначала проходили в Китае в павильонах студии Hengdian World Studios, где ранее работал Джет Ли над картиной "Герой", а затем в Гонконге.

Елена - Сара Картер ("Пункт назначения 2")

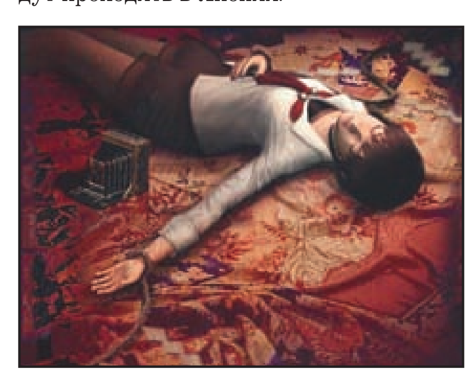


Fatal Frame

Режиссер Не объявлен
В ролях Не объявлены
Дата выхода Лето 2006

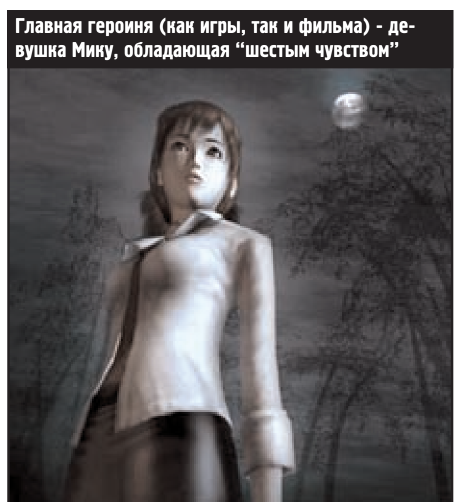
Имена актеров и режиссера Fatal Frame пока не объявлены. Зато известно, что за основу сюжетной линии фильма продюсер и сценарист Джон Роджерс ("Ядро Земли" и "Женщина-кошка") взял историю первой части игры, повествующую о молодой девушке Мику, разыскивающей своего брата, бесследно исчезнувшего в одном из заброшенных особняков. В лучших традициях японских хорроров в фильме есть старое заброшенное поместье, на которое наложено проклятье, жутко передвигающиеся потусторонние обитатели, печальные и тихие призраки, с укоризной взирающие из темных закутков, и загадки, сыплющиеся словно из рога изобилия. Перед тем, как начать умерщвлять персонажей (по-восточному жестоко и изобретательно), авторы фильма неторопливо, старательно готовят к этому зрителя. Проявляющиеся на фотографиях искаженные болью и страданиями лица незнакомых людей, найденные вырезки из старых газет с заметками о жестких убийствах, промелькнувший чей-то силуэт на лестнице - все это работает на создание необходимой атмосферы. Изначально вроде бы ничего особенного не происходит, но ожидание кошмара превращается в самодостаточный аттракцион. "Я устал от обилия крови и насилия, которое царит в современных фильмах ужасов, - рассказывает Джон Роджерс. - Мне хочется сделать честный, мрачный фильм ужасов в традициях старой школы". А, как известно, сильнее всего пугает неизвестность.

Ожидается, что съемки картины будут проходить в Японии.





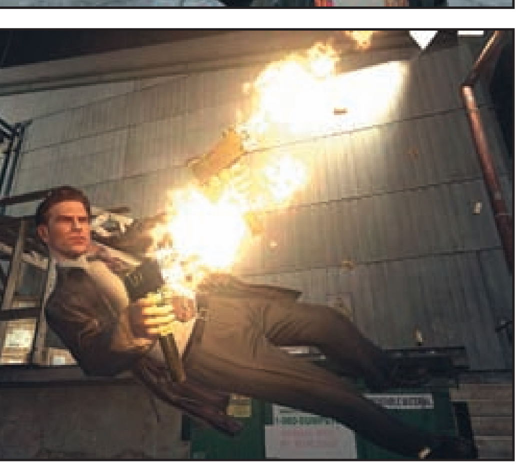
Главная героиня (как игры, так и фильма) - девушка Мику, обладающая "шестым чувством"



Max Payne

Режиссер Не объявлен
В ролях Не объявлены
Дата выхода 2007





Max Payne - прямое доказательство того, что игры - точно такой же вид искусства, как и кино. Нью-Йорк, погрязший в равнодушии и пороках, грязные трущобы, притоны, наркоманы с опухшими лицами, международный наркотический трафик, жестокие убийства, разборки мафиозных кланов. И в центре всего этого - трагедия одного человека, в один миг потерявшего все, ради чего стоило жить. Руководство компаний 20th Century Fox и Collision Entertainment в восторге от Max Payne - его энергичный стиль как нельзя лучше подходит для экранизации. За работу над фильмом взялись продюсеры Скотт Фей и Джулия Йорн ("Формула 51"). По их словам, по жанру картина будет самый настоящим нуаром (по "Макс Пейну" и вдруг нуар! Какая неожиданность!) То есть такая мелочь, как нормальные человеческие чувства будут безжалостно отметены, уступив место жестокому расследованию в исполнении циничного аутсай-



Прообразом Макса Пейна в первой части послужил сценарист игры Сами Ярви. Интересно, кто сыграет этого героя в фильме?

СПЕШИТЕ ВИДЕТЬ

В очереди подготовки к съемкам числится еще прилично фильмов, о каждом из которых известно пока совсем немного, но когда мы собрали их вместе, набралось на целую врезку.

Hitman

Права на постановку ленты принадлежат компании 20th Century Fox. Продюсеры ленты Чарльз Гордон и Адриан Аскарих намерены снять боевик о хладнокровном и молчаливом наемном убийце. В главной роли выступит Вин Дизель. Именно этому парню со стальными мускулами предстоит заняться платным душегубством.

Devil May Cry

Лицензию на съемки фильма по мотивам этого бесконечно стильного и динамичного экшна об одиноком охотнике на демонов приобрела компания Gaga Productions. Выделив бюджет в размере 40 млн. долларов, студия активно взялась подготовку к съемкам, которые должны начаться в этом году.

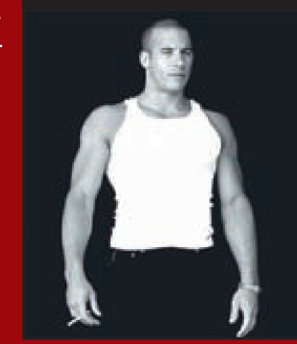
Onimusha

Одновременно с Devil May Cry студия Gaga Productions купила права на экранизацию еще одного бестселлера от Capcom - саги о самураях Onimusha. По словам продюсера Сэмюеля Хадиды, фильм задумывается как яркая, эмоциональная и концептуальная лента.

Действие картины развернется в Японии XVI века, в эпоху, когда средневековые властители вели ожесточенные междоусобные войны, сражаясь за власть и влияние. Дабы одержать победу, один из феодалов решает прибегнуть к помощи темных сил Генмы. Противостоять призрачной армии демонов призван один из мятежных бойцов-самураев.

В качестве потенциального режиссера рассматривается кандидатура Джона Ву. На главную роль молодого воина, стремящегося остановить кровопролитную войну, претендует актер Донни Йен ("Шанхайские рыцари", "Блейд 2"). Бюджет Onimusha составляют очень даже приличные $50 млн.

Герою боевиков Вину Дизелю не привыкать играть убийц





Metroid

Еще в 2003 году права на экранизацию шутера от компании Retro Studios были приобретены владельцами киностудии Zide/Perry Entertainment Уорреном Зайдом и Крэгом Перри. Тем не менее, работа над проектом так и не была начата... Однако не все так пессимистично: Джон Ву ("Миссия: Невыполнима 2", "Без лица") и его студия Tiger Hill решили вступить в переговоры с руководством с целью выкупить лицензию на съемки.

дера. Сюжетная линия Max Payne в значительной степени расширит и дополнит историю, рассказанную в игре. Благо, фильм курирует сценарист игры Сами Ярви.

Сейчас фильм находится на стадии предварительного производства: продюсеры рассматривают кандидатуры на режиссерское кресло, а также подбирают сценаристов и актеров. Пожелаем им удачи. Потому что, если они не справятся, единственная работа, которую можно будет им поручить, - чистить унитазы в кинотеатрах.

Halo

Режиссер Не объявлен
В ролях Не объявлены
Дата выхода 2007

Halo - гениальный футуристический шутер от компании Bungie, установивший планку качества для игр жанра на несколько лет вперед. Корпорация Microsoft недавно продала права на съемки картины двум крупнейшим студиям 20th Century Fox и Universal Pictures. При этом Universal получила право распространять фильм на территории Северной Америки, а 20th Century Fox - в международном прокате.

Над адаптацией оригинала работает талантливый писатель и сценарист Алекс Гарланд, до этого написавший сценарии к не самым слабым картинам "28 дней спустя" и "Пляж".

На режиссерское кресло пророчат кандидатуру Ридли Скотта, известного по работе над культовыми фантастическими фильмами "Чужой" и "Бегущий по лезвию бритвы". Однако сам Ридли пока сомневается в том, стоит ли ему браться за съемки. По его словам, он совершенно не знаком с вселенной игры.

В качестве потенциальных исполнителей ролей капитана Джейкоба Киза и сержанта Джонсона рассматриваются актеры Эд Харрис и Сэмюель Л. Джексон. Но эта информация пока из разряда слухов.

Кольцеобразная планета, Мастер Чиф, масштабный конфликт между людьми и расой ковенантов, зрелищные и ожесточенные схватки... Остается запастись терпением и дождаться появления Halo на экранах наших кинотеатров. И побыстрее, побыстрее!

Чтобы сниматься в роли Мастер Чифа актеру необязательно быть красавцем, его лицо все равно никто не увидит



По словам продюсера Брэда Фоксховена основной акцент в фильме будет сделан на происхождение главной героини - закованной в бронированный костюм сексуальной охотницы Самус, сражающейся с инопланетными захватчиками расы Метроид.

В целом Metroid адаптируется таким образом, чтобы фильм оказался понятным широкой зрительской аудитории, а не только фанатам игровой серии.

Spy-Hunter

Джон Ву добивается прав на съемки фильма по мотивам игры SpyHunter. На данный момент над киноадаптацией работают Марк Свифт и Дэмиен Шеннон ("Фредди против Джейсона"). Нашпиговать картину экшном поручено сценаристам Майклу Брандту и Дереку Хаасу. По словам авторов, SpyHunter должен стать увлекательным, динамичным шпионским детективом, с погонями, перестрелками и главным героем - тайным агентом Алексом Сектсом в исполнении Дуэйна "Скалы" Джонсона. В общем, достойная жанровая продукция вырисовывается.



Одними лишь вышеперечисленными картинами список киноадаптаций не ограничивается. Tekken, Eternal Darkness, Deus Ex, Soul Calibur, Prince of Persia, Darkwatch, Vampire: The Requiem, Area 51, Psi-Ops - лицензии на съемку фильмов по мотивам этих игр давно проданы крупным киностудиям вроде Columbia Pictures, Jerry Bruckheimer Films и New Line Cinema. Чего можно ожидать в результате? Конечно же, среди них будут как безупречно снятые картины, так и фильмы из разряда "удовольствие ниже среднего", а иногда и откровенно бездарные. Но все же хотелось, чтобы первых было намного больше, чем последних, а Уве Болл перепрофилировался и занялся бы... занялся бы... чем бы ему таким заняться?

Они убили Айрис! Сволочи!
Всю жизнь мечтал это сказать

Даниил КУЗЬМИЧЕВ

Семь с полтиной

Первая киношка по "Последней Фантазии", сделанная Square на ЭВМ, оказалась провальной. И, должен заметить, заслуженно провальной. Когда ее делали, я верил в сотрудников этой конторы, как многие верят в бога. Понятия "стиль", "качество" и Square в то время были для меня синонимами. Ну, что ж... Тем сильнее было разочарование. Оказалось недостаточным назвать одного из героев Сидом, чтобы фильм сразу стал фильмом по Final Fantasy. И зрителям (мне в том числе) было все равно, насколько реалистично смотрятся пигментные пятна и поры на коже персонажей и какая у них живая мимика. Это была не "Финалка"! Эти сволочи нас надули!

С тех пор прошло прилично времени. Square срослась с Enix. Компьютерные технологии продвинулись еще немного вперед. А сотовые получили широкое распространение.

И решено было еще раз попытаться сделать ЭВМный фильм по "Финалке". Никому не интересно за свои деньги (и немалые) два раза давить на одни и те же грабли. Посему на этот раз решено было экспериментировать в рамках.

Действительно, зачем создавать новую вселенную Final Fantasy, когда уже есть дюжина готовых. Осталось только выбрать игру, по мотивам которой. Тут, похоже, "Скваереniксы" думали недолго. Какая серия была самой популярной, а значит и



В фильме этих ребят бьют так же часто, как и в игре. Это такая добрая традиция



Клауд-то наш новым мотоциклом разжился, вон он на заднем плане чернеется

самой удачной? Какая порадовала старых поклонников и привлекла новых? Кто породил больше всего фанатских домыслов?

Это он, это он, седьмой "Финал"! Ну, так снимем его продолжение! Тем более что четко известно, чего хотят увидеть старые фанаты (да много ли им, старичкам, надо? Покажи им Айрис издалека, со спины и в тумане, и вот они уже радостно рыдают), а если все это еще красиво снять, то и посторонний человек придет посмотреть.

Сказано - сделано. Держите, дети. Вот вам Final Fantasy VII: Advent Children.

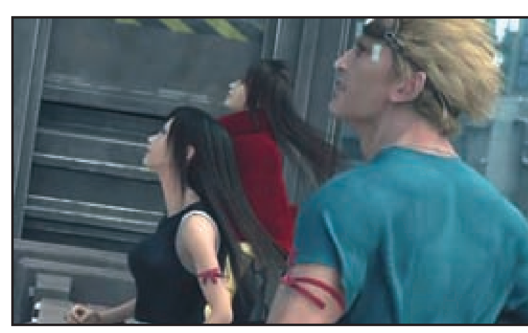
Как в старые добрые времена!

Что происходит с героями эпоса, когда главный злодей уничтожен, последняя страница перевернута, а на экране пишут, что игра закончена и спасибо всем, кто играл?

Вот уже не маячит в небе опасное космическое тело, предвещающее апокалипсис. Не топчут родную землю злые "вепаны". А главный плохой бисенен с во-о-т такенным мечом забит в небытие лимитами да сумонами.





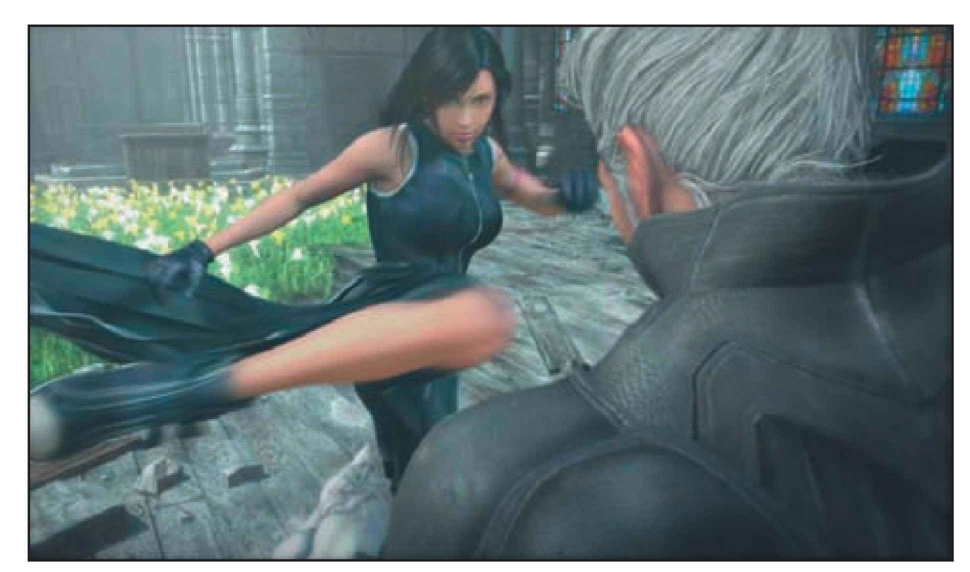


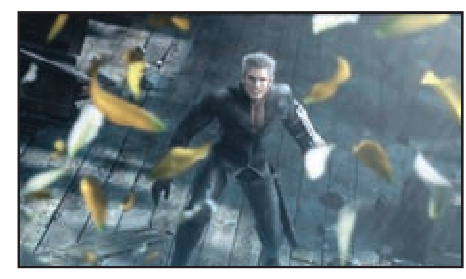
Что дальше? А дальше вроде по домам. Снова открыть старый бар, ломануться на поиски источника альтернативной энергии или просто гонять туда сюда на супербайке.

Блин, какая же скукотища эта ваша мирная жизнь! Нет, из такой киношку не сделаешь.

А хорошо б собрать старую партию. Прошвырнуться по местам боевой славы, не по всем, так хоть по некоторым, например, промчаться еще раз по той шоссейке, ну, знаете, где еще здоровый робот в конце. Повидать старых корешей. Да что там корешей! Помните тех засранцев в пиджаках, что вечно нам мешали? Где-то они сейчас?

FINAL FANTASY VII
ADVENT CHILDREN









В общем, дайте только повод команде "В седло!". Да только где ж его взять-то? Мы ведь уложили всех плохишей.

А что, всех-всех? Совсем, совсем уложили?

Фильм начинается там и тем, где и чем заканчивается игра. Небольшая ретроспектива для тех, кто не в курсе или подзабыл, и понеслась. Банда блондинистых негодяйцев с запутанной родословной, страшная болезнь, выражающаяся в некотором потемнении кожного покрова. И Клауд в новом прикиде, на новом байке, с новыми мечами, с новой заразой, но все такой же глючный и немногословный.

В общем, сюжет фильма напоминает дополнительный квест к FF7, или даже адд-он.

Но это ни разу не плохо. Ибо есть все, что должно быть. Родная партия, таинственные личности, смутные видения, всякая там романтика, юзание материй, призывание монстров, РУБКИ НА МЕЧАХ и т.д. и т. п.

Отдельно упомяну "ту самую" музыку. Думаю, для тех, кто играл, услышать ее будет приятно, а для тех, кто не играл, она быстро станет "той самой" и в дальнейшем им так же будет ее приятно слышать.

Только красивше!

Визуалочка. Square Enix надо было снять первый FF-фильм, грохнуть в него кучу денег, сил, времени, провалиться на фиг. И все это, чтобы понять: довольно бессмысленно пытаться изображать реализм средствами трехмера, в то время когда этими средствами можно реалистично показывать фантастическое.

Нет, в первом фильме, конечно же, были прозрачные инопланетяне и пара причудливых скалистых массивов. Но вот зачем делать ЭВМными актеров и декорации, которые, приблизительно как настоящие, только дороже и сложнее в изготовлении?

В новом фильме у нас среди героев есть и говорящие собаки, и игрушечные коты, и прекрасные девушки. А фантастические декорации рушатся гектарами во всполохах мегатонных взрывов. Подобные штуки и в обычном, не ЭВМном кино уже давно не пытаются делать из папье-маше, резины и скотча. Ну а тут сами боги велели. И велели, чтоб все было на уровне!

А что же насчет взаимодействия этих самых героев друг с другом и с этими самыми декорациями? Должны же последние от чего-то рушиться.

Ну, тут у нас начинается просто феерия!

В состоянии ли вы развернуть свой мотоцикл на 180 градусов, да на полном ходу, да на точке, да мчась по чему-то, что напоминает линию противотанкового заграждения? А разрубить мечем бетонную плиту, да еще с включенными в нее участками культурного слоя и городской канализации. Боже, о чем я! У вас же даже меча-то нет. А у наших героев есть, и они могут.

Но дело даже не в наличии возможностей. Сколько бы мы ни называли Final Fantasy VII: Advent Children фильмом, это по сути мультфильм. А в мультике и не такое может быть. Вопрос в том, как эти возможности реализованы? Да что тут рассуждать, реализованы роскошно.

Художники и аниматоры на полную катушку использовали отсутствие необходимости считаться с законами физики. И все это во имя красоты и зрелищности и, следовательно, ради нас с вами, дорогие зрители. Похлопаем.

В общем, вы как хотите, а я считаю, что на этот раз ребята из Square Enix с задачей передать дух "Финалки" и снять при этом достойную киношку справились на "пять". Если вы прошли FF7, и она вам понравилась, то и фильм наверняка придется по душе. Если не играли, то не помешает перед просмотром это сделать, удовольствия получите больше, да и игрушка заслуживает внимания. Ну а если прошли, и не понравилась, то вы, конечно, чудной какой то, но фильм все равно посмотрите.

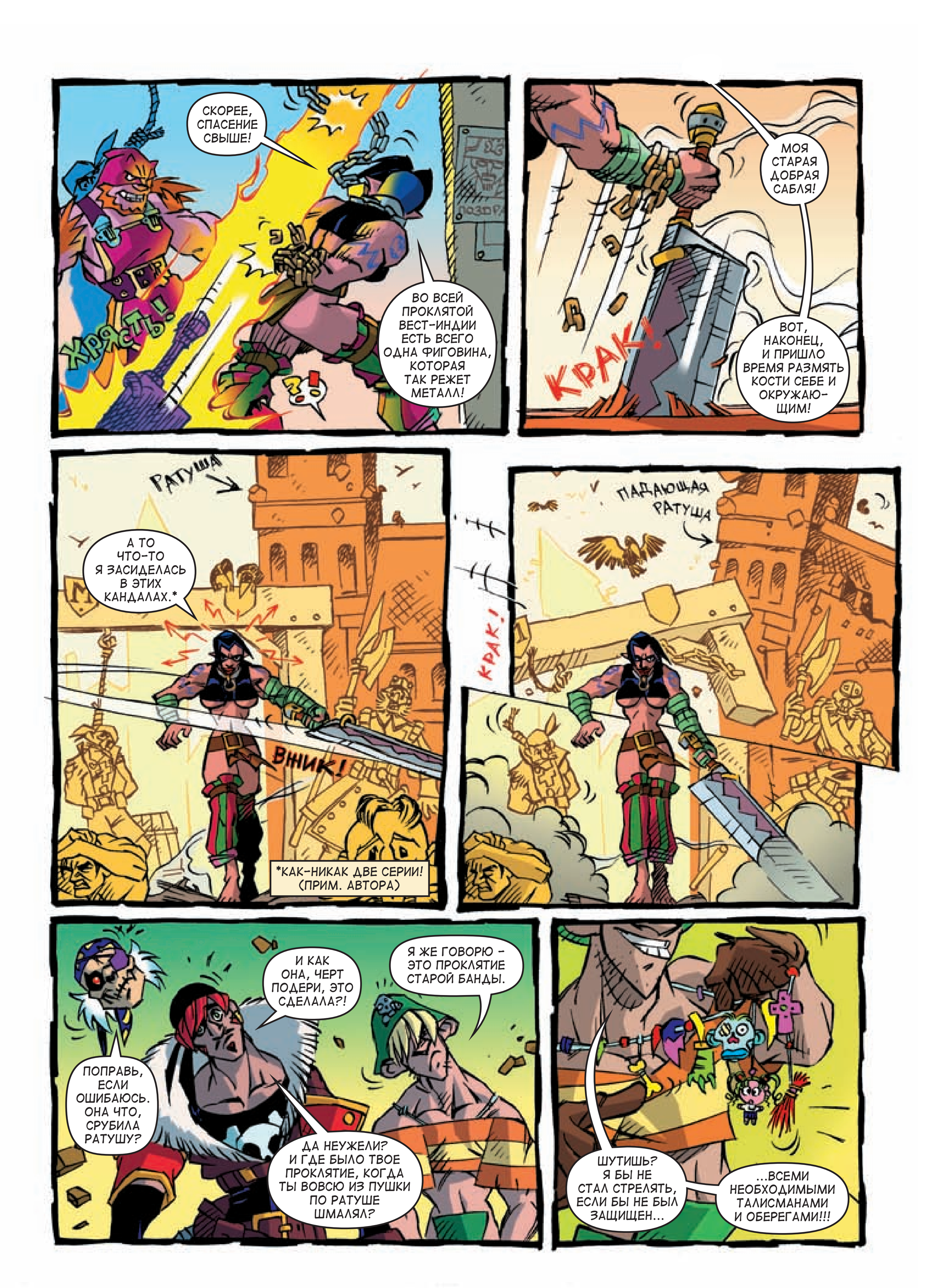
©





Люди Четверга
часть 3: Очень Злой
ЭЙ, ИЗРАЭЛЬ, ПОКА Я ТУТ ВОЖУСЬ, ПОЙДИ-КА ЗАЙМИСЬ КАЗНЬЮ!
ПОТАСОВКА, НАЧАТАЯ НАШИМИ ГЕРОЯМИ ЕЩЕ ВО ВТОРОЙ ЧАСТИ, ГРОЗИЛА СЕРЬЕЗНО ЗАТЯНУТЬСЯ.
МАСТЕР КАБОШ, ПОКА ОНИ ТАМ ВОЗЯТСЯ, ПОЙДИТЕ-КА ЗАЙМИТЕСЬ КАЗНЬЮ.
НЕТ ПРОБЛЕМ, МЕСЬЕ ЧЕЙН.
ПРОПУСТИТЕ, ПОЖАЛУЙСТА! Я ОЧЕНЬ СПЕШУ!
ЭТИ ТРОЕ, КОНЕЧНО, ОЧЕНЬ ХОРОШИ, НО НЕУЖЕЛИ ОНИ НАДЕЮТСЯ ПОБЕДИТЬ?
КТО ЗНАЕТ. ВОЗМОЖНО, ЭТО ТОЛЬКО ЧАСТЬ ПЛАНА, ОТВЛЕКАЮЩИЙ МАНЕВР.
А В ЭТО ВРЕМЯ НА ГОРОДСКИХ УЛИЦАХ ПОЯВИЛОСЬ НЕСКОЛЬКО СТРАННЫХ ЛИЧНОСТЕЙ.
ДА ЧТО ТАМ: ГОРОД ПРОСТО НАВОДНИЛСЯ СТРАННЫМИ ЛИЧНОСТЯМИ!
ВЗГЛЯНИ, ХОЗЯЙКА, ТАМ МОРСКИЕ ЗОМБИ.
ОГО! СГОВОР С ЧУДОВИЩАМИ? ПЛАН СИЛЬНЫЙ, НО ПОДЛЫЙ. ДАЖЕ ДЛЯ ПИРАТОВ.
ОПА! ЦЕПНОЙ ПЕС, ПОХОЖЕ, РЕШИЛ НАЧАТЬ ВЕСЕЛЬЕ, НЕ ДОЖИДАЯСЬ НАС! ДАВАЙ-КА ПОДНАЖМЕМ!


И ОНИ ПОДНАЖАЛИ!
ХВАТЬ! ХВАТЬ!
УХ ТЫ! ПУШЕЧКА! ТО, ЧТО ЛЕКАРЬ ПРОПИСАЛ!
ОДНАКО В РАСПОЛОЖЕНИИ ПУШКИ БЫЛ МАЛЕНЬКИЙ НЕДОСТАТОК.
БЛИН! ОТСЮДА ЖЕ ВИСЕЛИЦЫ НЕ ВИДНО!
НЕ ЖМЕТ? НЕ ДАВИТ? ДЫШАТЬ НЕ МЕШАЕТ?
С ЧЕГО БЫ ТАКАЯ ТРОГАТЕЛЬНАЯ ЗАБОТА ОБО МНЕ, О ТАИНСТВЕННЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ В МАСКЕ?
РИКОШЕТ! МНЕ НУЖЕН ХОРОШИЙ РИКОШЕТ!
1667
БА-БАХ!
А Я В НЕЕ И МЕЧУ!
ИЗРАЭЛЬ, КАМБАЛА КОСОГЛАЗАЯ! ТЫ ЖЕ ТАК ПОПАДЕШЬ ПРЯМО В РАТУШУ!
БАЦ!
"В НЕЕ И МЕЧУ"?! СНАЧАЛА ОН ВСЕ УШИ НАМ ПРОЖУЖЖАЛ СО СВОИМ "РАТУШЕПАДАТЕЛЬНЫМ" ПРОКЛЯТИЕМ, А ТЕПЕРЬ В НЕЕ РИКОШЕТЫ ДЕЛАЕТ!
ЭТО ЕЩЕ ЧТО?
ВЫГЛЯДИТ ТОЧЬ-В-ТОЧЬ КАК КАРА НЕБЕСНАЯ.



СКОРЕЕ, СПАСЕНИЕ СВЫШЕ!
ХРЯСТЬ!
ВО ВСЕЙ ПРОКЛЯТОЙ ВЕСТ-ИНДИИ ЕСТЬ ВСЕГО ОДНА ФИГОВИНА, КОТОРАЯ ТАК РЕЖЕТ МЕТАЛЛ!
МОЯ СТАРАЯ ДОБРАЯ САБЛЯ!
КРАК!
ВОТ, НАКОНЕЦ, И ПРИШЛО ВРЕМЯ РАЗМЯТЬ КОСТИ СЕБЕ И ОКРУЖАЮ-ЩИМ!
РАТУША
А ТО ЧТО-ТО Я ЗАСИДЕЛАСЬ В ЭТИХ КАНДАЛАХ.*
ВЖИК!
*КАК-НИКАК ДВЕ СЕРИИ! (ПРИМ. АВТОРА)
ПАДАЮЩАЯ РАТУША
КРАК!
И КАК ОНА, ЧЕРТ ПОДЕРИ, ЭТО СДЕЛАЛА?!
Я ЖЕ ГОВОРЮ – ЭТО ПРОКЛЯТИЕ СТАРОЙ БАНДЫ.
ПОПРАВЬ, ЕСЛИ ОШИБАЮСЬ. ОНА ЧТО, СРУБИЛА РАТУШУ?
ДА НЕУЖЕЛИ? И ГДЕ БЫЛО ТВОЕ ПРОКЛЯТИЕ, КОГДА ТЫ ВОВСЮ ИЗ ПУШКИ ПО РАТУШЕ ШМАЛЯЛ?
ШУТИШЬ? Я БЫ НЕ СТАЛ СТРЕЛЯТЬ, ЕСЛИ БЫ НЕ БЫЛ ЗАЩИЩЕН...
...ВСЕМИ НЕОБХОДИМЫМИ ТАЛИСМАНАМИ И ОБЕРЕГАМИ!!!


ЧТО ВЫ СТОИТЕ, КАБОШ? ЕЕ НАДО СХВАТИТЬ, ПОКА ОНА НЕ РАЗНЕСЛА ВЕСЬ ГОРОД.
Я НЕ ГОНЯЮСЬ ЗА РАБОТОЙ, МНЕ ЕЕ ДОСТАВЛЯЮТ. ЛОВЛЕЙ ЖЕ ЛЮДОЕДОВ НА ЖИВЦА ПУСТЬ ЗАНИМАЮТСЯ ВАШИ ЛЮДИ, МЕСЬЕ МЭР.
СКОРЕЕ, КЭП, ЕЕ НАДО ОСТАНОВИТЬ, ПОКА ОНА НЕ ИЗБАВИЛАСЬ ОТ ОШЕЙНИКА!
ЕСЛИ ОНА НАКИНЕТ ЛИЧИНУ, НАМ ЕЕ НЕ ОДОЛЕТЬ!
СТОЙ, ИДИОТ! СЛИШКОМ ПОЗДНО! ТЫ ВИДЕЛ, КАК ЕЕ МЕЧ РУБИТ ЖЕЛЕЗО! ОН РАЗРЕЖЕТ ЭТОТ ОШЕЙНИК...


...КАК МАСЛО!
ТУК!


ПРОКЛЯТЬЕ!!!
ОТОЙДИТЕ-КА В СТОРОНКУ, ГОСПОДИН МЭР! КАЖЕТСЯ У НАС НАЧИНАЮТСЯ СЕРЬЕЗНЫЕ НЕПРИЯТНОСТИ!


ЕЩЕ КАКИЕ, ПЕС! ЕЩЕ КАКИЕ!
КЛАЦ!

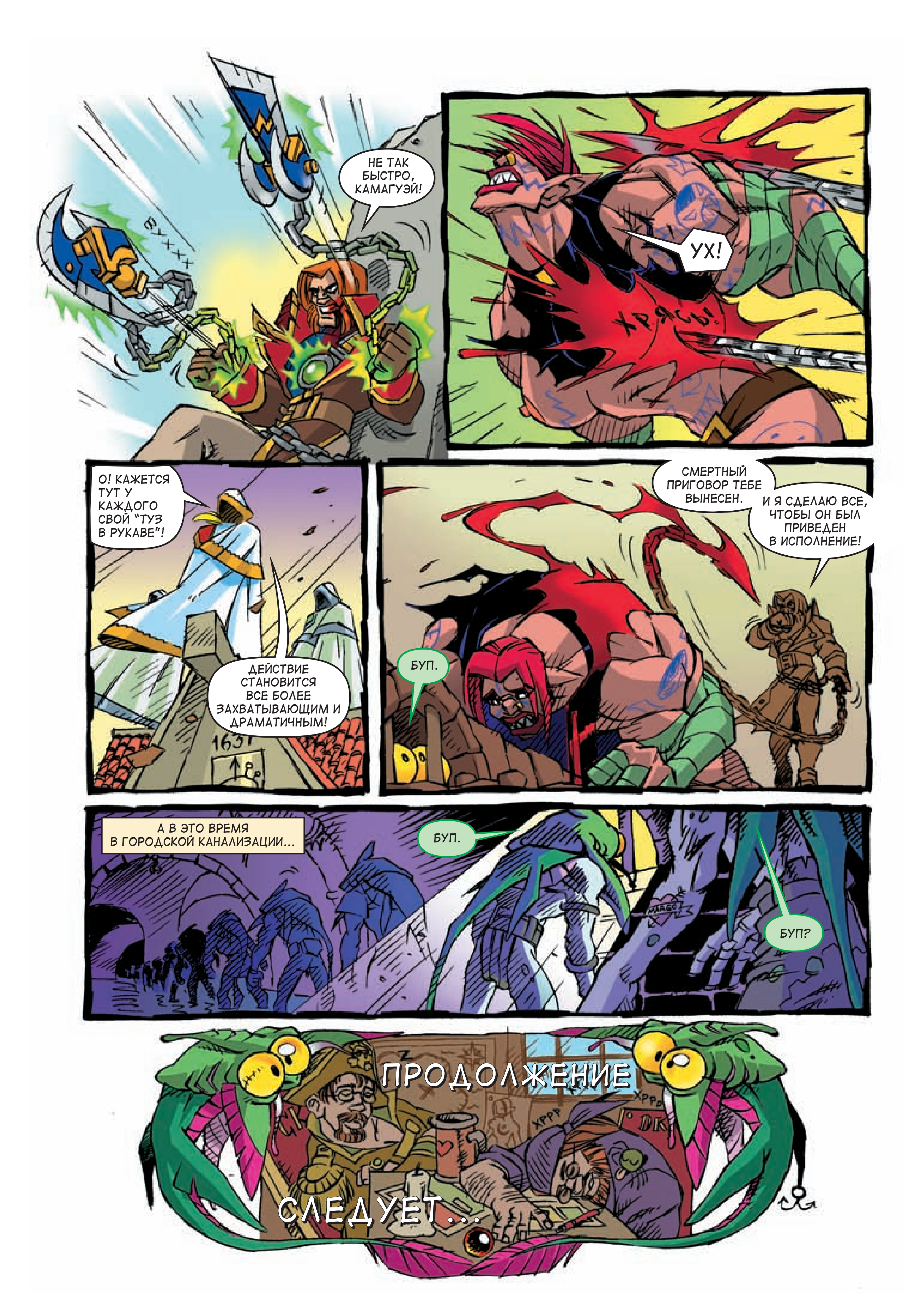

НА ЭТОЙ НЕДЕЛЕ ИЗ-ЗА ТЕБЯ МЕНЯ ПЫТАЛИСЬ ИЗБИТЬ, ПОВЕСИТЬ, ВЗОРВАТЬ! ТЫ СДЕЛАЛ ВСЕ, ЧТОБЫ ИСПОРТИТЬ МНЕ НАСТРОЕНИЕ!


ПРИШЛО ВРЕМЯ ВЕРНУТЬ ТЕБЕ ДОЛГИ!
НА ЧТО ТЫ НАДЕЕШЬСЯ, КАМАГУЭЙ?
ЖИВОЙ ИЗ ГОРОДА ТЕБЕ ВСЕ РАВНО НЕ ВЫБРАТЬСЯ!

ДА НУ? И КТО ЖЕ МНЕ ПОМЕШАЕТ? УЖ НЕ ТЫ ЛИ, ЦЕПНОЙ ПЕС?

У ТЕБЯ БЫЛ ШАНС ПРИКОНЧИТЬ МЕНЯ...




НЕ ТАК БЫСТРО, КАМАГУЭЙ!
ВУХХХ
УХ!
ХРЯСЬ!
О! КАЖЕТСЯ ТУТ У КАЖДОГО СВОЙ "ТУЗ В РУКАВЕ"!
ДЕЙСТВИЕ СТАНОВИТСЯ ВСЕ БОЛЕЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИМ И ДРАМАТИЧНЫМ!
СМЕРТНЫЙ ПРИГОВОР ТЕБЕ ВЫНЕСЕН.
И Я СДЕЛАЮ ВСЕ, ЧТОБЫ ОН БЫЛ ПРИВЕДЕН В ИСПОЛНЕНИЕ!
БУП.
А В ЭТО ВРЕМЯ В ГОРОДСКОЙ КАНАЛИЗАЦИИ...
БУП.
БУП?
ПРОДОЛЖЕНИЕ
СЛЕДУЕТ...

Особенность консольного клада

SeaRaptor

От изобилия в чудо-сокровищнице рябит в глазах. Разноцветные коробочки повсюду, они заменяют хозяину комнаты интерьер, они дают настоящему ценителю успокоение, знание и уважение таких же ценителей, а иногда и смысл жизни. Само понимание того, что у тебя дома, где-нибудь в московской “хрущевке” на полках хранится живая история видеоигр, что в любой момент тебе доступны подлинные хиты прошлого, приносит настоящее эстетическое удовольствие. Вот Sega Master System проигравшая войну с NES, вот в уголке Virtual Boy[1] - первая и последняя неудача Nintendo, а где-то на самом верху пылится гордый Panasonic 3DO, и повсюду фейерверк коробочек, с самыми разными играми. Со всех сторон на тебя смотрят пафосные логотипы игр, анимешные мордочки, жирные иероглифы, звездолеты стреляющие куда то в даль и снова анимешные мордочки.

Мы находимся в обители настоящего коллекционера видеоигр. Кто-то это назовет сумасшествием, но люди, собирающие такое богатство, вполне нормальны, просто они очень любят видеоигры, они играют в них, разбираются в них и решились их коллекционировать. Не избалованному человеку сложно сдержать восторг от такого изобилия. За любой коллекцией стоит живой человек, за тщательно разложенными коробочками с консолями, картриджами и дисками стоит личность, заботливая рука. И никакие эмуляторы, или не дай бог, левые болванки не заменят удовольствия от обладания таким богатством!





Сердито, но не дешево

Серьезное увлечение видеоиграми - занятие отнюдь не из дешевых. За время существования какой-либо консоли среднестатистический игрок в Европе или Штатах приобретает около 10-15 игр. Остальные он берет поиграть у друзей или в специальном прокате. Часть игр, бывших в употреблении, средний фанат приобретает в специальных магазинах. Учитывая ценовую политику и неразвитость консольного рынка нашей страны, можно смело сказать, что российскому геймеру приходится совсем туго. Конечно, многие из нас имеют неплохие подборки игр, например для PS2 (PAL), но, согласитесь, что без пиратства консолям у нас дороги не было бы. Именно поэтому коллекционеров видеоигр в нашей стране очень мало. Единичные собиратели, обитающие, в основном, в Москве и Питере, знают друг друга чуть ли не в лицо. Конечно, им далеко до подвигов американцев, у которых встречаются целые гаражи, заставленные с аркадными автоматами, и склады с играми. Особенности российского коллекционирования видеоигр сложились со словом “Dendy” и от этого никуда не уйти. В то время как по британскому телевидению крутили рекламные ролики о Donkey Kong, в нашей стране только-только появились противные желтые китайские картриджи для восьмибиток (надо отметить, что они до сих пор успешно продаются по всей России).



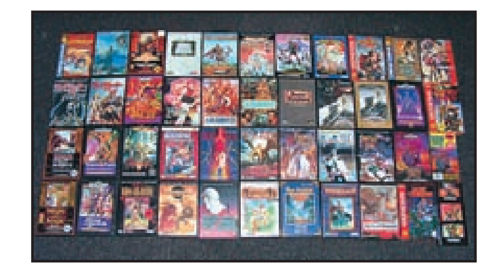
Статус настоящего фаната

Не углубляясь в психологию, можно смело сказать, что объектом коллекционирования может стать практически все, что соответствует амбициям, возможностям и мошне собирателя. Создавать коллекцию из видеоигр можно по различным критериям. Кто-то задается целью собрать romset (все релизы) для любимой консоли, кто-то собирает игры исключительно одной серии, одного жанра, любимого разработчика, а кто-то - все подряд. Коллекционер видеоигр становится и собирателем соответствующих консолей, поскольку игры без игровой платформы нельзя “пощупать”, они не приносят “практического” удовольствия,

БОЛЬШЕ, ЧЕМ ВИДЕОИГРЫ

Помимо многочисленных интернет-магазинов в Сети существуют аукционы (например, *www.ebay.com*) на которых можно поторговаться за право обладать совсем уж раритетными, ну очень редкими, консолями или играми. Например, Hi-Saturn (около 1500 долларов), игра на Saturn - Psycho Killer Taromaru (около 400 долларов) или Shining Force на Sega Master System (около 200 долларов)! Никто на полочку себе не хочет? И это только одни из немногих примеров. Самые дорогие и штучные экспонаты хранятся в музеях видеоигр или в частных коллекциях миллионеров.

1. Портативная приставка, которую нужно было одевать на голову. Это чудо появилось на волне популярности шлемов виртуальной реальности. Купивший Virtual Boy, получал доступ к пяти (!) играм черно-красную графику и все шансы разжиться высокой степенью близорукости.



а игра на эмуляторе мало кого удовлетворяет, даже среди не коллекционеров. Собирать рекомендуется в основном хорошие игры, чтобы получать максимальное удовлетворение от их обладания и собственно игры. Только не стоит выбирать группу игр с совсем уж редкими оригиналами. Так, например, избрав целью собрать все игры серии Final Fantasy, коллекционеру надо быть готовым к приобретению больше 20 разноцветных коробочек.

Благодаря всемирной паутине практика охоты за старыми, редкими или просто хорошими играми отработана довольно неплохо. Поиск наиболее выгодных предложений в интернет-магазинах (как же без нее, халявы родимой) - только часть процесса собирательства, основа кроется в обмене с себе подобными. Хочется отметить, что коллекционирование видеоигр на западе довольно популярно, но в нашей стране это большая редкость. Zxstole один из немногих коллекционеров видеоигр в Москве, фотоснимки коллекции которого украшают эти страницы, любезно согласился ответить на несколько вопросов на данную тему



УСТАМИ КОЛЛЕКЦИОНЕРА

По словам бывалых коллекционеров, собрать полную линейку игр на узкую тематику особого труда не составляет, было бы желание. Например, в некоторых японских и американских магазинах можно приобрести "родные" запечатанные игры совсем за смехотворные цены - 5-10 долларов. Проблема в том, что многие отечественные фанаты видеоигр боятся пользоваться кредитными картами и ждать посылки из-за бугра по несколько недель. Новички в мире видеоигр, поверьте, интернет-магазины - самый эффективный и дешевый способ приобретения понравившихся игр. Особенно если вы, наконец, отказались от PAL-зоны.

***Консоль:* Скажи, откуда у тебя возникла сама идея собирать все, что связано с видеоиграми?**

Zxstole: Раньше я собирал пиратские копии, но после приобретения нескольких оригинальных игр на PS one понял, что пиратские диски никакой ценности не представляют. Но есть люди, которые собирают видеоигры только из-за красивых коробочек.

***К:* То есть любитель видеоигр может собирать игры, но не играть в них?**

Zx: Совершенно верно. Как бы парадоксально это не звучало. Не знаю, нормально ли это, но подобная мотивация встречается.



***К:* Сколько у тебя в коллекции экспонатов?**

Zx: 36 консолей, около 400 игр, плюс большое количество различных джойстиков, световых пистолетов и околоигрового мерчандайза.

***К:* Если не секрет, сколько все это стоит?**

Zx: Честно говоря, не думаю об этом.

***К:* По каким критериям ты определяешь ценность игры?**

Zx: Ценность прямо противоположна редкости игры, то есть на ценность влияет и зона релиза, и тираж. Особенно это касается специальных ограниченных, как правило, эксклюзивных, тиражей для фанатов. Например, GameCube Limited edition с Final Fantasy Crystal Chronicle сейчас можно приобрести не меньше чем за 1000 долларов.



***К:* А как же сама суть игры, играбельность, ценность для жанра?**

Zx: Конечно, это имеет значение, но со временем это перестает влиять на коллекционный интерес к конкретной игре. Важна становится только сама позиция игры в рейтинге редкости.

***К:* Какую из игр считаешь в своей коллекции самой дорогой?**

Zx: Panzer Dragon Saga на Saturn. Цена - где-то 250 зеленых.

***К:* И, наконец, как ты считаешь, каково основное отличие коллекционирование видеоигр от коллекционирования тех же марок?**

Zx: Дело в объекте коллекционирования. Игры остаются живыми всегда. Вы можете в любой момент потрогать их, включить консоль и насладиться игрой. Особенно приятно зарядить, что-нибудь старенькое и вспомнить былое. Тут даже не знаешь с чем сравнить.

Спасибо Zxstole за ответы. Остается добавить, что он занимается коллекционированием видеоигр всего около шести лет.

Сейчас все больше российских геймеров предпочитают лицензию, со временем станет больше настоящих ценителей видеоигр и, конечно, коллекционеров. Сбор разноцветных коробочек - это не болезнь и не безумие, это необходимое условие для серьезного увлечения видеоиграми.

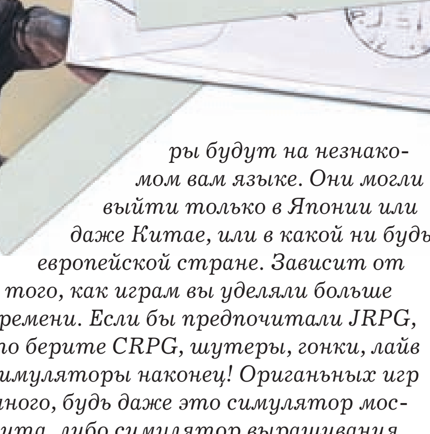
В материале использованы фотографии домашних коллекций Zxtole, KuKzz и Dark Sol. ©

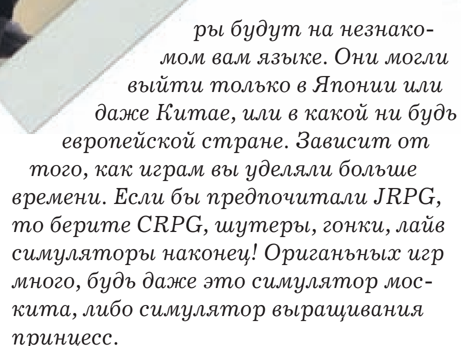




ПОЧТА







Откройте страничку писем!

Мне сильно понравился ваш журнал, но почему бы вам не написать хотя бы слово про "соньку" первую и открыть страничку писем. И кстати, я большой поклонник жанра Survival Horror (Action) и категорически не согласен на счет 4-го Resident Evil. По-моему, она заслуживает всех 10-и баллов, а не 9.6, и кто вам сказал, что его ценность для жанра 9. ОНИ ВРУТ!!! Я на пару слов вернусь к PlayStation one. Почему вы вспомнили про SEGA, а про Sony one не вспомнили?

Асеев Юрий
г. Егорьевск Московская Обл.

Юрий, посмотри, как нам важно твое мнение. Просишь ты открыть страничку почты, - мы ее открываем, причем твоим письмом. Говоришь, что не помешает вспоминать про старые игры для PS one, - полностью с тобой соглашаемся. Единственное, на что скромно хотим возразить: ДЕВЯТКА ЕМУ ЗА ЦЕННОСТЬ ДЛЯ ЖАНРА, И ВСЕ ТУТ!

Лучшая игра на PS2

Да Jade Empaire написана правильно, оценка стоит верно. Но вот Oddworld "описан" с ног до головы. Автор явно если играл в нее то 15-мин. Сказать что игра быстро приедаеться что ничего цепляющего нет и притом поставить такую оценку. Это как ведро помоев вылеть на голову. Игра с легкостью пошла на PS-2 извольте. Поиграйте в нее хотя бы 3-4 часа и ваше мнение измениться.

Максим Луценко

Да как же, мил человек, мы в нее на PS2-то поиграем, если она только для Xbox вышла?

Самое большое письмо за всю историю почты "Консоли"

Аригато - товарищи геймеры! В первую очередь поздравляю вас с выпуском журнала "Консоль". Его уже успели обсудить на форумах. Поэтому обсудим геймеров, точнее их изменения отношений к играм. У всех нас были игры, которые нас потрясли, за которыми мы просиживали дни, они нам снились, и мы тогда были действительно счастливы. Но с течением времени многие уделяют играм намного меньше времени, перестают играть. С чем это связано? С одной стороны общество, которое говорит что игры для детей, из-за которого повзрослевшие геймеры стесняются читать игровые журналы, играть в игры при посторонних. Особенно если дизайн у консоли детский. Одно дело играть на PSP, а совсем другое на NDS. Большое психическое давление оказывают женщины, мне даже известны случаи, когда бросали играть после женитьбы. Конечно главная причины, что игры приедаются, сиквилы за сиквилами, где изменения минимальны, часто в игры просто скучно играть, у них может быть отличная графика, удобное управление, им ставят высокие оценки, но когда вы в них играете, вы чувствуете что, тратите время зря. Поэтому многие и играют в старые игры. Но постепенно все меньше и меньше. Есть из них какой-то небольшой процент, что уходят в игровую индустрию, занимаются разработкой игр, но большинство просто отходит от этого, хотя иногда и могут почитать старые журналы, вспомнить былые времена. Что же делать?

Разнообразие. Искать игры, в которые вы еще не играли, играть в жанры, на которые вы раньше не обращали внимание. Поверьте, мне, мало кто действительно играл во все жанры и необычные игры. Да эти игры будут на незнакомом вам языке. Они могли выйти только в Японии или даже Китае, или в какой ни будь европейской стране. Зависит от того, как играм вы уделяли больше времени. Если бы предпочитали JRPG, то берите CRPG, шутеры, гонки, лайв симуляторы наконец! Ориганьных игр много, будь даже это симулятор москита, либо симулятор выращивания принцесс.

Кстати так очень смешно получается. Есть люди, которые предпочитает только одну или несколько платформ, на остальные не обращают внимания, и жалуется, что игры уже надоели. Да возьмите и купите ту платформу и игры от которых вы раньше по глупости воротили нос. Детские? Хотя на самом деле они могут быть интересные, яркие и веселые (игры от Nintendo к примеру) или если вы не любите Xbox только потому что он похож на PC, то все равно купите его ибо на нем много игр которые сильно отличаются от тех, к которым вы привыкли. Обратите свой взор на Virtual Boy, Neo Geo, аркады, наконец! А еще лучше займитесь созданием игр, попробуйте сами придумать, что ни будь новое!

Так как журнал не резиновый, то на этом закруглюсь.

P.S. Редакции, надеюсь что все это скоро станет реальностью, в журнале





"Консоль" - манга, двести страниц, выход два раза в месяц, двухслойный DVD, видео и печатные интервью, биографии Сигеру Миямото и других знаменитостей, рассказы, много творческих конкурсов. Надеюсь, что измените дизайн логотипа.

Удачи и процветания, и конечно больших тиражов!

Фадеев Даниил ака inkvizitor,
город Москва

Здравствуй, Даниил. Нам очень понравилось твое письмо, особенно про то, что "большое психическое давление оказывают женщины". Мы всегда их в этом подозревали! Еще когда были детьми и засиживались по шесть часов за старенькой NES, они коварно пытались накормить нас ужином.

На двухслойный диск мы уже перешли, планируем и потолстеть. Увы, твои надежды на изменение дизайна логотипа вряд ли оправдаются, мы подозреваем, что при его создании на нас оказывали давление женщины, и побаиваемся его менять. Мало ли что.

На письма отвечали
всей Редакцией

Письма слать

Электронные - сюда:
mail@konsole.ru

Бумажные - туда:
123182, Москва-182, а/я 2
с пометкой *"Тук-тук, Консоль? Откройте!"*



ГДЕ КУПИТЬ КОНСОЛЬ

Список магазинов, где вы можете без помощи угроз и размахивания оружием приобрести журнал "Консоль"

МОСКВА

Магазины "ЛОГОС"

"Арбатский" ул.Волхонка, д.6, стр.1, т.203-0798
ЦОП "Варшавский" Варшавское ш., д.83 стр.1, т.110-5631 и 110-5750
ЦОП "Выхино" ул.Вешняковская, д. 39, т.374-8933
ЦОП "Дмитровский" ул.Вятская, д.49, стр.2, т.977-1722
ЦОП "Комсомольский" ул.Новорязанская д.26, т.207-51-32
"Красносельский" ул.Краснопрудная, д.7/9, т.264-8272
ЦОП "Павелецкий" ул.Дубининская, д.7, т.235-0466
ЦОП "Тушинский" Волоколамское ш., д.88 стр.1, т.491-3629
ЦОП "Улица 1905 года" 2-я Звенигородская ул., д.13, т.256-0600
ЦОП "Щелковский" Щелковское ш., д. 48, т.164-57-01
ЦОП "Электрозаводский" ул.Б. Семеновская, д.10, т.727-4474

Магазины "СЕЙЛС"

"Профсоюзный" Нахимовский проспект, д.48, т.959-9747
"Белорусский" ул.Верхняя, д.23, т.8-916-188-4299
"Комсомольский" ул.Большая Спасская, д.27, т.280-1211
"Октябрьское поле" ул.Маршала Рыбалко, д.10, корп.1, т.194-0397
"Измайловский" ул.Измайловское шоссе, д.71, корп.Е, т.166-7908
"Тушинский" ул. проезд Стратонавтов, д.7, корп.3, т.491-5778
"Савеловский" Площадь Савеловского вокзала, т.916-5717
"Киевский" Киевский вокзал, торговый ряд "Славянка", т.240-7026
"Царицинский" Платформа "Царицино", т.652-4946
"Лосинка" ул.Межинского, д.3, т.471-2635
"Казанка" ул.Новорязанская, д.16/11, стр.1, т.207-9507
"Ярославский" подземный переход к памятнику Ленина у Ярославского вокзала, т.975-1563
"Первомайский" Измайловский бульвар, д.37, т.163-1070
"Курский" Земляной вал, д.29, павильон на Верхней Сыромятнической улице, т.266-5207
"Выхино" ул. Рязанский проспект, д.86/1, т.172-9128
"Пушкинский" ул. Настасинский переулок, владение 4, т.299-4487
"1905 года" ул. Звенигородское шоссе, д.1, стр.1, т.256-9436
"Юго-западный" ул. проспект Вернадского, д. 109, т.433-0593
"Филевский парк" ул. Минская, д. 14-а, т.109-9237

Магазины Gamepark

м. Багратионовская:
ТЦ "Ля-Ля-Парк" B2-302 т. 737-45-82
ТЦ "Ля-Ля-Парк" G2-068 т. 231-49-25
ТЦ "Ля-Ля-Парк" C2-074 т. 737-52-64
ТЦ "Горбушка" пав. 108 т. 145-66-38
ТЦ "Горбушкин Двор" A1-022 т. 737-48-18
ТЦ "Горбушка" пав. 259 т. 730-00-06 доб. 259
ТЦ "Горбушка" пав. 173 т. 730-00-06 доб. 173

м. Новые Черемушки
ТЦ "Черемушки" 1А-029 т. 739-82-15

МОСКОВСКАЯ ОБЛАСТЬ

Магазины "СЕЙЛС"
"Электросталь" г. Электросталь, ул. Спортивная, д.45а, т.(257) 5-3610
"Сергиев Посад" г. Сергиев Посад, ул. Вифанская, д.13, т.(254) 9-2183



БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Навигатор игрового мира"

Почтовый индекс____________ Адрес____________________

____

Ф.И.О.____________________________________

Телефон (_____)____________ E-mail____________________
код города

Извещение	**Сбербанк России** Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа)
	Дата ________ Сумма платежа __________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ____________
	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа)
	Краснопресненское ОСБ №1569/01696
	7703205156/770301001 (ИНН/КПП)
	р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа)
	в ОАО "Сбербанк России"г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты)
	Корр. счет 30101810400000000225
	БИК 044525225
	Подписка на журнал "Навигатор игрового мира" (наименование платежа)
Квитанция	Дата ________ Сумма платежа __________ руб. ______ коп.
Кассир	**Плательщик** (подпись) ____________

Варианты подписки на журнал “Навигатор игрового мира”

1 По объединенному каталогу “Пресса России” 2005 второе полугодие

В зеленом каталоге:
38888 - без CD, 29666 - с 2 CD, 10323 - с DVD

2 По каталогу Агентства Роспечать “Газеты и Журналы” 2005 второе полугодие

В красном каталоге
82561 - без CD, 82562 - с 2 CD, 82563 - с DVD

3 Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал “Навигатор игрового мира”
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО ”Навигатор Паблишинг”**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.
Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

Информация о плательщике:

(Ф. И. О. и адрес)

(ИНН)

Вариант подписки (без диска, с 2CD, с DVD)

Период подписки: с ________ по ________

Варианты подписки

Месяц,	Стоимость	Стоимость с 2 CD	Стоимость с DVD
Ноябрь 2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Декабрь 2005 г.	60 рублей ❑	100 рублей ❑	110 рублей ❑
Январь 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Февраль 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Март 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑
Апрель 2006 г.	70 рублей ❑	110 рублей ❑	120 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО

(укажите общую стоимость подписки)



Редакционная подписка на "Консоль" - надежный способ потерять голову.

БЛАНК ЗАКАЗА

Редакционная подписка на ежемесячный журнал "Консоль"

Почтовый индекс ____________ Адрес ____________

Ф.И.О. ____________

Телефон (______) ____________ E-mail ____________
код города

Сбербанк России

Уважаемые работники Сбербанка! Пожалуйста, передавайте адрес плательщика и "Назначение платежа" полностью! **Не объединяйте платежи!**

Извещение Кассир	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа) Краснопресненское ОСБ №1569/01696 7703205156/770301001 (ИНН/КПП) р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "Сбербанк России" г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты) Корр. счет 30101810400000000225 БИК 044525225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. **Плательщик** (подпись)
Квитанция Кассир	ООО "Навигатор Паблишинг" (наименование получателя платежа) Краснопресненское ОСБ №1569/01696 7703205156/770301001 (ИНН/КПП) р/с № 40702810938170105616 (номер счета получателя платежа) в ОАО "Сбербанк России" г. Москва (наименование банка и банковские реквизиты) Корр. счет 30101810400000000225 БИК 044525225 Подписка на журнал "Консоль" (наименование платежа) Дата ______ Сумма платежа ______ руб. ______ коп. **Плательщик** (подпись)

Варианты подписки на журнал "Консоль"

Редакционная подписка

1. Оплатить стоимость подписки в отделении Сбербанка РФ по реквизитам:
Получатель - **ООО "Навигатор Паблишинг" Краснопресненское ОСБ №1569/01696**
ИНН/ КПП - 7703205156/770301001
Расчетный счет **№ 40702810938170105616** в ОАО "Сбербанк России" г. Москвы
Корр. счет 30101810400000000225, БИК 044525225
Назначение платежа: Подписка на журнал "Консоль"
2. Заполнить бланк заказа и выслать вместе с копией документа об оплате по адресу:
123182, г. Москва, а/я 2, кому: **ООО "Навигатор Паблишинг"**
При поступлении письма позже 1-го числа подписного месяца срок начала подписки будет смещен на следующий месяц.
По всем вопросам, связанным с подпиской, обращаться по телефону **(095) 744-6787** и электронной почте **zhuravsk@aha.ru**
3. По редакционной подписке журнал распространяется только на территории России.
Высылается заказной бандеролью.

Внимание! На прошедшие месяцы подписка не оформляется!

Варианты подписки

Месяц		Стоимость с DVD
Ноябрь	2005 г.	100 рублей ❑
Декабрь	2005 г.	100 рублей ❑
Январь	2006 г.	100 рублей ❑
Февраль	2006 г.	100 рублей ❑
Март	2006 г.	100 рублей ❑
Апрель	2006 г.	100 рублей ❑

(отметьте нужные варианты ■)

ИТОГО ____________

(укажите общую стоимость подписки)

Информация о плательщике:

____________________ (Ф. И. О. и адрес)

____

____________________ (ИНН)

____________________ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ____________ по ____________

Информация о плательщике:

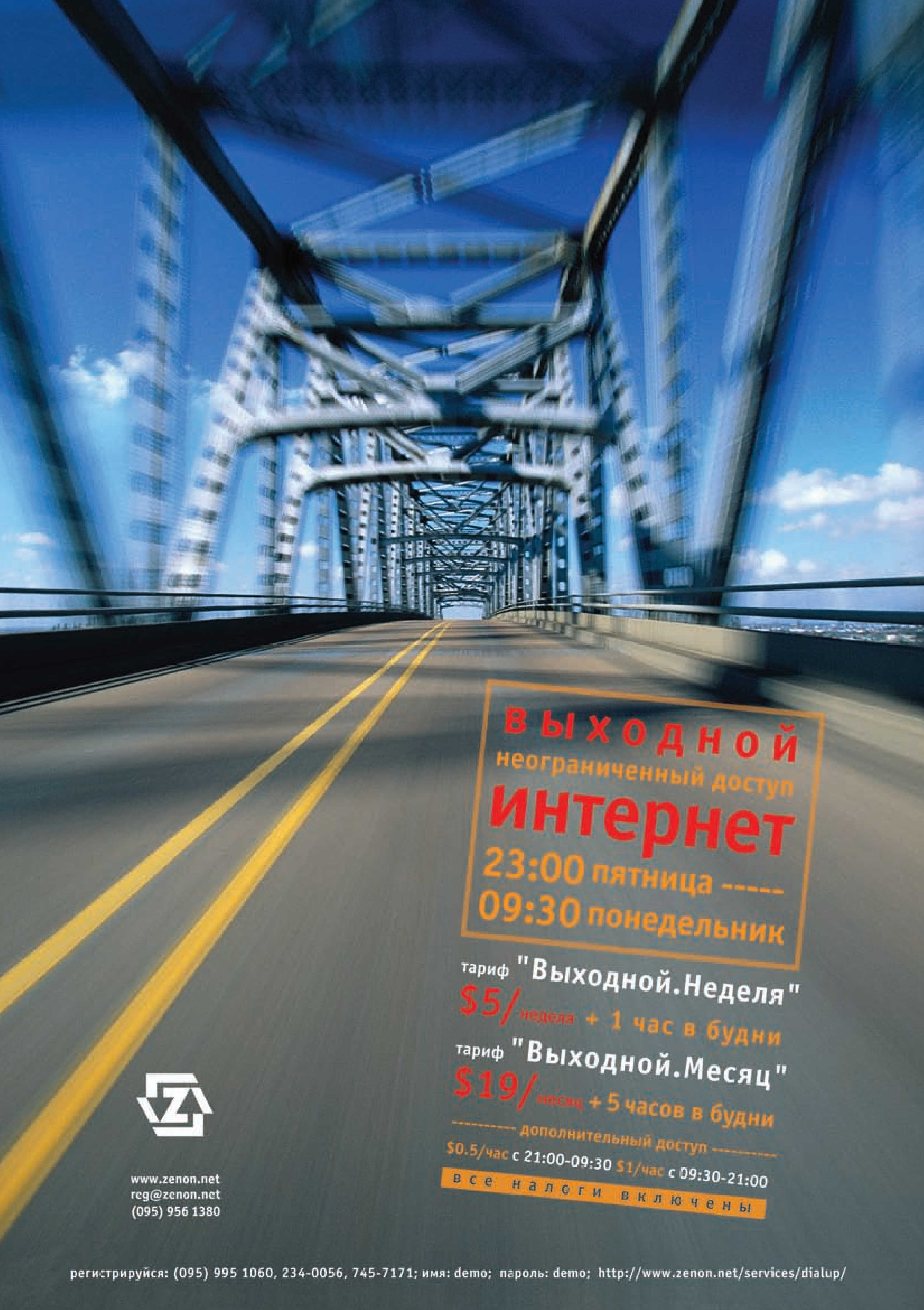
____________________ (Ф. И. О. и адрес)

____

____________________ (ИНН)

____________________ Вариант подписки (количество месяцев)

Период подписки: с ____________ по ____________


выходной
неограниченный доступ
интернет
23:00 пятница -----
09:30 понедельник
тариф "Выходной.Неделя"
$5/неделя + 1 час в будни
тариф "Выходной.Месяц"
$19/месяц + 5 часов в будни
---------- дополнительный доступ ----------
$0.5/час с 21:00-09:30 $1/час с 09:30-21:00
все налоги включены
www.zenon.net
reg@zenon.net
(095) 956 1380
регистрируйся: (095) 995 1060, 234-0056, 745-7171; имя: demo; пароль: demo; http://www.zenon.net/services/dialup/